1990年6月1日発行(隔月1回1日発行)第5巻 第3号 通巻35号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE エヌジー
NG
1990 JUN.
6
花博記念特別付録
プロジェクト・ドラグーン
カレンダー
NAMCOT NEW GAME
ナムコット名作ゲームスペシャル
●セビウス―ファードラウト伝説―
●バトルフリート
●フェリオス 他
NG花博レポート
熱烈読者総勢57名
ドルアーガの塔前に集まれ!

CONTENTS

1990 JUN.
No.35

NG
1990 JUN.
No.35

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利

巻頭特集

花博速報第2弾

NG花博レポート

熱烈NG読者——総勢57名

ドルアーガの塔前に集まれ!!

NG読者の声・声・声

ギャラクシアン³ ドルアーガの塔 体験記

57人みんなでレッツ・チャレンジ

カーニバルゲーム大会

去る4月15日、PM3時。花博会場『ドルアーガの塔』前に、NG読者が集合したよ。先月号の取材予告を見て、喜び勇んで集まってくれたNG読者、総勢57名。みんなで『ギャラクシアン³』や『ドルアーガの塔』に乗ったり、『カーニバルゲーム』で思いっきり騒いだひとときNG史上に残る忘れられない1日となったね。惜しくも集まれなかったキミのために、当日の様子をしっかり報告するぞ！

花博会場に突如出現！57人のギル

4月15日（日）天気くもり——花博会場、『ドルアーガの塔』付近にて。

PM2時を過ぎた頃、何やら妙なお面をかぶった少年たちが続々と出現！〝なんだ？ このブキミな集団は！〟〝花博のパフォーマンスショーか？〟いやいや、お恥ずかしながら我らがNG読者様たちなのだ。

「まぁ、まぁ、しっかりギルお面なんかかぶっちゃって……ウプププ」思わず吹き出しそうになったS子。（S子が「かぶって集合」と言ったのに、そりゃ失礼よね。ゴメン！）

しかし、みんなよく集まってくれた、エライ！ 遠くは宮崎から1人、関東方面から5人、総勢57名。ギルが57人も揃うと、ドルアーガも逃げ出しちゃいそうだ。

深まるNG読者の友情！

全員集合した後、ゲームをやったり記念撮影をしたりしたんだけど、みんな初対面のはずなのに、まるでずーっと友達だったかのように仲がいいんだよね。開散後も名残惜しいのか、もう一度集まって『ギャラクシアン³』に乗りに行ったりしている人たちもいたしね。そんなみんなの姿を見て、NG仲間ってステキだなって、しみじみ思ったね。

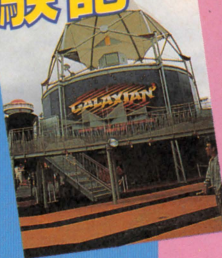
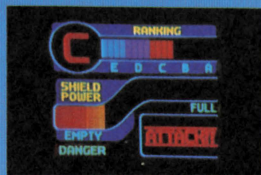
「当日は学校の研修合宿があるのでどうしても集まれないから、せめて自分で作った〝ワルキューレの帽子〟を、S子サンにかぶってもらって取材してほしい」と、花博事務所に帽子を届けてくれた後藤裕之クン。どうもありがとう（ホラ、かぶってるのわかるかな?）。

▼元気いっぱいのNG読者たち

▲宮崎から来てくれた河野昭浩クン

▼久びさにNG読者に会えてうれしそうなS子

NG読者の声・声・声

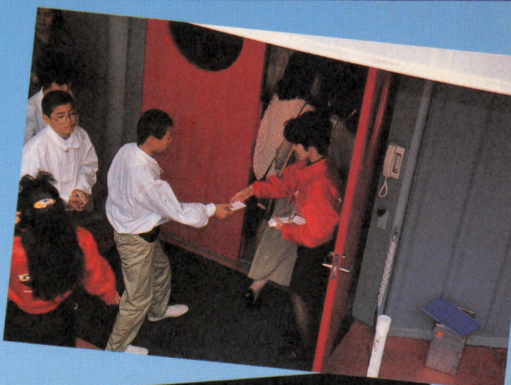
ギャラクシアン^{3}体験記

僕らの期待に200パーセント応えてくれた
アクティブシミュレータ
ギャラクシアン^3

『ギャラクシアン^3』の前はいつも長蛇の列。乗り終えた人に感想を聞くと“スゴイ！”のひと言しか返ってこない。もっと他に表現の仕方はないのだろうかと思うくらいだが……。やはり、そのひと言につきるのかもしれない。本当に素晴らしいものに出会った時、人は言葉を失うからね。NG側でそのスゴサを語るより、体験した人の声を聞くのがいちばん！　というわけで、NG読者に感想を聞いてみたよ。

▶ギャラクシアンギャル勢揃い

57人中98％のNG読者が絶賛!!

NG読者57人中、『ギャラクシアン^3』を体験した人の98％が感動し、素晴しかったと語ってくれた。「もう一度やりたい」「くせになるくらいおもしろい」「戦闘服着てくりゃよかった」中には「めまいがした」「酔いそうになった」という人もいたっけ。みんな思い思いに感想を聞かせてくれたが、どのNG読者の顔も満足感たっぷりだった。「やっぱり、僕たちのナムコ、やってくれたね」という声を聞くと、製作スタッフの苦労も報われるってものだ。

◀敬礼！

普通の体感ゲームにはない“何か”を感じさせられた。

西　徳彦君

まず一言。これはすごい!!　この『ギャラクシアン^3』は、もはやゲームというより実戦のようだ。

ものすごい迫力で迫ってくる敵キャラや、惑星内部（キャノン・シード）へ降りて行く時の振動など、普通の体感ゲームにはない“何か”を感じさせられた。それと、あの素晴らしいCGも一見の価値あり！

うまく言えないが、この『ギャラクシアン^3』はすごいゲームだ！　いや、乗り物だ！　いや、シミュレーションマシンだ！　いや、すべてを兼ね備えた素晴らしい作品だ！

◀ブリーフィングルームで緊急機密通信を受信するスタッフ

◀ここがエアロック・ゲイトだ

▲直径12mのマルチスクリーンを照らし出すビデオプロジェクター

◀作戦指令（ストーリー説明）を受けるNG取材班

巻頭特集 花博速報第2弾

宇宙空間に飛び出した時、思わず鳥肌が立ち、武者震いを覚えた。

田辺克彦君

すごい。ここまですごいとは思わなかった。世の中、体感ゲームは数あれど、これこそ僕の理想とまさしく同じ、いやそれ以上の物だった……。

何といっても係員の人が役になりきって真剣に説明してくれるもんだから、こっちもすっかりその気になった。そして戦闘機に乗り込み、いざ発進！ 揺れる、揺れる、今までの体感ゲームでは絶対不可能な動き。

基地から宇宙空間に飛び出した時の感覚！ 360°広がる宇宙に僕は思わず鳥肌が立ち、武者震いを覚えた。それから戦闘に入ると、動く、動く、まさにスターウォーズの世界。終わった後も少々興奮していた。結局一日のうちに3回もやった。何回やってもすぐまたやりたくなる。これほど面白いゲームだとは思ってもみなかった。近い将来一人乗りで、こんなゲームがゲームセンターに出ることを願いたい。

あなたが今、想像しているより、2倍も3倍も驚くことマチガイなし。

船山武士君

この場を借りて皆さんに言います。花博に来たら、一番に、ここに来てやってみてください。28人同時でしかも360°マルチスクリーン。一度乗ったらもうやめられません。あなたが今、想像しているより、2倍も3倍も驚くことマチガイなし!! これをゲームと呼ぶのはもったいない。ゲームセンターにある体感ゲームとは、決して一緒にしないでください。超ド迫力のグラフィックには、想像を超えるものがある。手に汗握る戦闘が終始続き、28人が一致団結して戦いに挑まないと、生き残るのはムズカシイですよ！ 振動はもちろん、音も映像も体で感じる『ギャラクシアン³』をPLAYしてくれよ!!

地球の運命を握るのは君たち自身である。

体と心で味わうゲーム。ゲームと呼ぶには、あまりにもすごすぎる。

村田康弘君

すごいっ!! 本当にすごい!! これは誰もがみんなすごいと言うに違いない。このゲーム、すごく凝っているんです。役になりきった司令官のおねーさんから戦況報告があり、艦内ではパイロットのお兄さんが敬礼してくれます。それに、ドラグーンが発進する時の星空はすごくきれいだった。そしてド迫力のスクリーンで繰り広げられる体感戦闘、みんなの一致団結によってキャノン・シードを破壊した時の感動。それに自分の敵機破壊数によってランクや勲章がつくのもすごい点だと思います。

自分はこのゲームを、体で、心で、味わいました。ゲームと呼ぶには、あまりにすごすぎると思いました。

ギャラクシアン³を体験した後は——

サイバーステーションへ

『ファイナルラップ』、『ウイニングラン』の8台同時プレイが可能なのはもちろん、PCシステムのゲームはほとんど揃っている。あっ、懐かしの『ベラボーマン』もあるね。ゲームマニアにとっては、夢のようなアミューズメントスペースだね。

思いきり緊張し、ゲーマーとしての血が騒いだ。

楡 憲治君

『ギャラクシアン³』は、世界初の超多人数プレイ、360°スクリーンによるシューティングゲーム。ということで、プレイする時は思いきり緊張した。——そしてやはり、ゲーマーとしての血が騒いだ。ひと言でいうと、とにかくスゴイ！

もう、感動の嵐である。あの名作『スターラスター』を彷彿させる戦闘と、360°スクリーンを飛び交う自機弾と敵機、そして思いっきり揺れまくるコクピット。そして、これらの異世界を盛り上げるナムコの精鋭スタッフ。どれを取っても何一つ文句のない完璧な仕上がりであった。ほとんど『スターウォーズ』か『ガルフォース』の世界。みんなぜひともこの素晴らしい異世界を、その目で、耳で、体で、そして心で感じとってほしい!!

NG読者の声・声・声

ドルアーガの塔体験記

演出の素晴らしさにびっくり!!

スーパーゲームライド ドルアーガの塔

▲ナムコのお兄さんお姉さんが待ってるよ

まさか、あのビデオの中のドルアーガの塔が、本当に自分の目の前にデーンとそびえ立っているなんて!! 夢か幻か……? 花博会場の塔を見るだけで感動してしまったNG読者たち。思い入れの深いビデオゲームだっただけに、その感激もひとしお。さっそくNG読者による体験記を紹介しましょう!

ナムコファンで乗ると楽しさ倍増! 雰囲気に酔ってしまいそう。

スーパーゲームライド『ドルアーガの塔』の最高の楽しみ方は、〝ナムコファン同士で乗る〟ということにあるのかもしれない。ビデオゲームの『ドルアーガの塔』にハマった人なら誰もが感じている共通の思い出や世界観が、何も言わないでも通じ合うんだよね。そして、ビデオゲームでは一人きりの戦いだったのが、ここでは強敵ドルアーガに立ち向かうのも4人と心強い。ライドを降りて出口から出てくるみんなを見ていると、共にドルアーガを倒した喜びでとても晴れやかな顔をしていたね。ほんの短い間で、お互いの友情もぐっと深まったようだ。

全般に「もっと長く乗っていたかった」という感想が多く、「雰囲気作りの細やかさにはただただ感動」という人が多かった。「ドラゴンを一匹わけて欲しい」とか「外壁のパネルを部屋に飾りたい」「インストラクターのお姉さんの衣装が欲しい」…。そんな声が飛びかっているんだもんね(そんなものあげられないって!!)。花博が終わる頃には、敵キャラが何匹か少なくなっていたりしてね(笑)。

▲『ドルアーガの塔』スタッフと記念撮影

僕はワァワァ叫びながら剣を乱射した。

バーサーク羽田君

見た目にいかにも怪しげな塔。その頂上では客をにらむかのように緑のドラゴンが叫び、口からモウモウと煙を吐いている(実はこのドラゴン、時々しぼんで姿を消したりする)。友人と連れだって中に入りライドに乗り込む。塔の中は真っ暗で、はっきり言ってどこに何があるのか知れたものではないので、僕はワァワァ叫びながら剣を乱射した。頭上や横では、ナイトやスライムだけでなくコウモリやドラゴンなども体をくねらせて待ち構えている。冗談ではなく、このドラゴンには驚きの限りだった。だって本当に生きているみたいだったから……。さらに進むと宿敵ドルアーガが目前に! 「えーい死ね。異教徒め」などと意味もない言葉を大声で口にしつつ、ひたすら剣を乱射する僕だったが、フッと気がつくと出口だった。どうやらカイは助け出せたらしい。スコアボードを見ると7400点。うまい人は3万点ほどいくようだが、僕はこれでも充分満足だった。

10万人目の勇者は?

▲4月23日、15時30分、『ドルアーガの塔』乗客者10万人達成! 10万人目の勇者は和泉市の大西さん親子。ナムコファミコンカセット2本と花束が贈呈されたよ

エントランスホールで大型モニターを見ながらゲーム説明を聞くＮＧ取材班

▲いよいよカイ救出の旅へ出発だ

巻頭特集 花博速報第2弾

ビデオゲームで一番の強敵、スライム打倒は気合いが入った。

たこさん

ライドに乗り込み、最初にスライムが現れた時は思わず武者震い！ なにしろビデオゲームでは、スライムが僕にとって一番の強敵だったからね。もう、めちゃくちゃ気合いを入れて倒したよ。それから続々と出現する敵をひたすら射ちまくり、宿敵ドルアーガを倒した時には、思わず「やったぜ！」と叫んでしまったね。アッという間の戦いだったから、もう一度、じっくりやってみたいな。

ビデオゲームと同じように難しいけどおもしろい！

中島至啓君

『ドルアーガの塔』は、僕にとってちょっと難しかったかな。初めはなかなかドラゴンに勝てなかったんだよね。なんとか勝てるようになって、いざドルアーガに会ってみるとゲームオーバー。スコアボードを見て気がついたんだけど、アイテムが「ロッドとキャンドル」だけしかなかったんだ。そりゃ、ラストのドルアーガ戦にはアイテムを満たしていなきゃならないんだろうけど、どうやったらアイテムを揃えられるのかわからん！(でも外のハイスコアボードを見ると150台以上のライドがクリアしてたっけなあ)でも、ビデオゲームと同じように難しいけどおもしろい！ 花博が終わった後も遊園地にこんなのほしいな。

ナムコファンが集まると、みんな3万以上の高成績に！

へさかすぅ君

僕にとって、『ドルアーガの塔』は数あるビデオゲームの中で一番心の奥に深く残っているゲームです。ナムコファンには、そういう人が多いんじゃないかな。僕たちはNGのつどいの後、盛り上がった勢いでみんなでもう一度『ドルアーガの塔』に乗りに行ったんだ。これがまた、すごくノリがよくってめちゃくちゃおもしろかった。さすがナムコファンだと思ったね。入口で読者の一人がカッコイイことを言ってみんなの士気をあげたりして、みんなすっかりその気になってしまったからたいへん！ ほとんど全員が3万点以上という好成績をあげることができたんだから驚きだ。初めのうちは照準を合わすのが少し難しかったけど、ガンを撃つのと同じように水平にすれば、バンバン当たってくれるじゃないですか？ また制作総事業費が15億円というのがすごい！ これを聞いた時には、ちょっとびっくりしたね。

2度めの挑戦で、みごとゴールドナイトに！

KAZCORP君

初めて乗った時は興奮しすぎて、とにかく、ガムシャラに射ちまくった(今思えば、あれじゃ、当たらないのは当然だが…)。あっさり女神イシターに〃次回の活躍に期待します〃と言われてゲームオーバー。スコアボードを見ると、ランクはブロンズナイト。つまり最低である。グスッ。

2度めの挑戦。冷静さも出てきてしっかり狙って射てた。意外と当たるもんである。ドラゴンを倒し、いよいよドルアーガとの対決！ 三人必死になって射って射って射ちまくった。やがてドルアーガの断末魔が響き、カイが姿を現し、自分たちの勝利を讃えてくれたのである。ランクは……ゴールドナイト、最上クラスである。ヤッタ!!

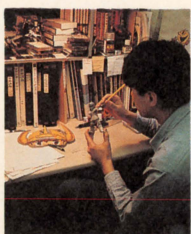
満員御礼

花博記念特別プレゼント

全国のナムコ＆『ドルアーガの塔』ファンのみんなに朗報だよ！ 前号付録のお面の人気に気をよくした編集室、今度は大胆にも、

限定10体

ギルのフィギュアをプレゼント!!

身長10数cm・5等身と、今回の花博『ドルアーガの塔』のギルをイメージしているので、キャラクタータイプよりちょっとリアルかな？ 制作スタッフはナムコの黄金コンビ。ギル、カイの生みの親、YOU・SHINOZAKIと、『ドルアーガ』や『ドラバス』ボードゲームのフィギュアでも有名な高橋・帰ってきた・タロー先生だ。詳しい応募要項は、P．20を見てね。

知っていると楽しさもビッグに！ NG読者にこっそり教える…… ドルアーガの塔 得情報

スコアパネルは、こうなっている

▶ゴールドナイトを目ざすキミへ

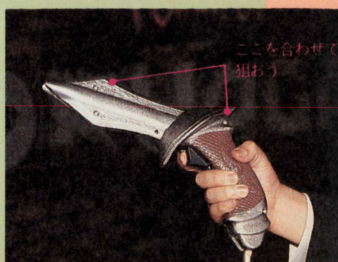
1．魔法の剣の使い方をマスターしよう！
剣がうまく使えないと、標的に当たらないからね。鍔の谷と刃の山を必ず合わせて狙うことを忘れないで。

2．みんなで一致団結ドラゴンを倒そう！
ドラゴンを倒さないと最終ボスのドルアーガにたどりつけないぞ。

(でも、ドラゴンを倒したとしてもライド得点が3千点未満の場合は、どちらにしろドルアーガと戦えないから注意してね。)

▼**ゴールドナイト**
ドルアーガを倒し、みごとカイを救出できた人に与えられる称号

▼**シルバーナイト**
ドルアーガまでたどりついたが、惜しくも戦いに敗れた人に与えられる称号

▼**ブロンズナイト**
得点が3000点に満たなかった人、もしくはドラゴンを倒せなかった人に与えられる称号

巻頭特集 花博特集第2弾

NG読者57人でレッツ・チャレンジ!!

ナムコオリジナル

カーニバルゲーム大会

NG賞は誰の手に?!

4月15日NGのつどい、メインイベントは、なんといってもカーニバルゲーム大会。ナムコオリジナルカーニバルゲーム6機種を57人全員に体験してもらったよ。一機種ごとにうまくクリアすると景品がもらえ、さらにいちばんたくさん景品をもらった人にNG賞をプレゼントしよう!! というわけだ。では、みんながエキサイトしている状況をちょっと報告しましょう。

カップ ボール CUP BALL

▲13人が景品を獲得。いちばんクリア確率の高いゲームだったよ

ティプ ダウン TIP DOWN

▼トランプの兵隊が倒れていく姿を見ているだけでも楽しめたね

うまく入れよー

ポン キャップ POM CAP

▼そんなにひっぱるとゴムが伸びきっちゃうよォー。うまくピンに栓ができた人は3人のみ

ハーリー アップ シェフ HURRY UP CHEF

▲目玉焼きをフライパン目がけてポイ! シェフがかわいいと評判

いくぞー

ワニ ワニ パニック ランド WANI WANI PANIC LAND

▲人気ナンバー1のゲーム。ここのワニは、ゲーセンのより手ごわいかもよ

おみごと!

成績発表!!

NG賞 オメデトウ!!

◀服の中に景品のぬいぐるみがいっぱい!!

みんな、ここぞとばかりに全力でつかってくれたけど、ただ闇くもに力をこめればいいってものじゃない。だってカーニバルゲームって80パーセント以上が"運"にかかっているんだもんね。だが、みんなはその"運"さえも変えてしまったようだ。みんなのものすごい気迫が、天空のアヌ神に届いたのかどうかは定かではないが、57人中半分以上の人が1ゲーム以上クリアするという好成績(ヒェ~!あんなに景品もっていかれちゃ破産だぁ~)1ゲームクリアが23人。2ゲームクリアが11人。3ゲームクリアが3人。ということでNG杯は3つ景品をあつめた山本哲也クン、田辺克彦クン、城東区のギルクン、オメデトウ!!

ラッキー モンキー LUCKY MONKEY

『ワニワニ』について人気があったのが、このサル投げだ

ARCADE NEW GAME

★たろすけがバットかついで世界漫遊

球界道中記

プロ野球ペナントレースも連夜白熱したゲームが展開されているが、『ワースタ』・『ファミスタ』でおなじみのナムコから、ちょっと異色の野球ゲームが登場だ。

世界各国7つのリーグ、36球団で熱血プレイ。この顔ぶれを見てやってくれ！

ジャパン　リーグ
- ガイアンツ
- カーズ
- タイタンズ
- スパローズ
- ホイールズ
- ドラサンズ
- ブラボーズ
- ライオネルズ
- バッカルーズ
- ホーネッツ
- ファイアーズ

オロシア　リーグ

モスコーズ　バイカルズ　ウラジオストクス　レニングラーズ

ゲーマン　リーグ

ベルリンズ　マルクス　ミュンヘンズ　ブレーメンズ

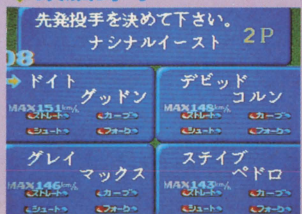
対戦バリエーションが豊富なだけじゃない。もちろん本物の野球ゲームの醍醐(だいご)味(み)も

パワーアップ！

◆頭脳野球

先発投手を決めて下さい。
ナシナルイースト　2P

- ドイト　グッドン　MAX151km/h
- デビッド　コルン　MAX148
- グレイ　マックス　MAX146
- スティブ　ペドロ　MAX143

豊富な選手個人データを分析。頭を使った戦略野球で勝つ!!

◆攻めのピッチング

投球ポジションも移動可能。8方向レバーの操作具合で、スピード、コースが自由自在。ピッチングは攻撃だ!!

ゲームセンターに近日登場。おったのしみにネ――!!

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

●ロケーション紹介

諏訪・伊那路

●旅先で出会った自然・人・芸能

南アルプスと中央アルプスに挟まれて、その真ん中を諏訪湖から流れ出た天竜川が貫く伊那谷――。今回のロケネットは、思いっきりローカルエリアにズームイン。豊かな自然に囲まれた地方のロケーション事情と都会生活で忘れ去られた素朴で暖かい人々や伝統芸能に触れてみましょう。

鳥居平やまびこ公園
自然の地形景観を生かしたファミリーパーク。この公園から、諏訪地方の市街地や遠く八ヶ岳、アルプス連峰、富士山が一望できる

▲高遠のコヒガンザクラ
満開でないのがちょっと残念!

伝統芸能

釜口水門
天竜川の一滴の水は、この釜口水門から流れ出る。この水門を通ると、諏訪湖の水が天竜川の水に変わるんだね

自然

五平餅
お昼頃になると飯田線車内に売りにくる伊那谷の名物。これだけ入って350円と安くておいしい。五平餅をほおばりながら窓から見える景色を楽しむのが最高!!

遠山の霜月まつり

大島山瑠璃寺の獅子舞

伊那谷を中心とする天竜川流域には、昔ながらのお祭りが、今でもそのまま継承されているところが多く、民俗芸能の宝庫といわれている

飯田線
岡谷―豊橋間を天竜川沿いに曲がりくねって走るローカル線。山あり川あり、丘あり、トンネルありと変化に富み、窓から見える風景は見飽きることがないよ

唐笠という無人駅
天竜狭の谷を抜ける飯田線

伊那谷を舟に乗りゆうゆうと下るライン下り。途中で船頭さんが投網を打ち、鯉やアユなどを獲って塩焼きにしてくれる

天竜川ライン下り

人

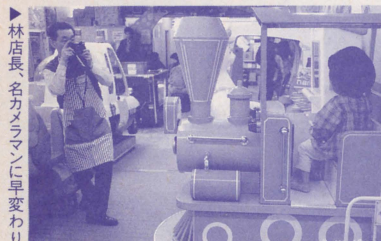
シタール演奏家・石原淳宏氏

●ロケーション紹介

ナムコランド 岡谷カネジョウ店

お客さん大集合

営業時間／10:00〜18:30
定休日／毎週水曜日
☎0266-23-5533(呼)
住所／長野県岡谷市中央町1-13-26 岡谷カネジョウデパート4階

かつてはゲームマニア注目のハイスコアの出るお店

創業104年という岡谷市内で最も古い歴史を持つデパート、カネジョウの4階に、ゲームマニアの間では「知る人ぞ知る……」というナムコランドがある。というのも一昔前にこのお店の常連さんたちのハイスコアが全国のトップを飾り、カネジョウ店の名前が一躍有名になったことがあったんだよね。S子も東京でウワサに聞いたお店だったから、実は楽しみにしていたんだ。かつてのハイスコアラーのANクンも、NGの取材があるときいて、お店にやってきてくれていたよ。

▲おや、見たことある顔!?

▲林店長、名カメラマンに早変わり

今は、ひょうきんで世話好きな店長がハッスルするお店

このナムコランドで今、一番の名物といえば、なんといっても林店長！ 63歳という高齢なのに、そのパワフルな働きぶりは、S子も仰天！ 27坪のお店を清掃から機械修理、改造、集金、イベントまで全部ひとりでこなしてしまう。元駅長だったという経験を生かして考えたイベント、駅長帽をお貸しして、『ドレミファトレイン』に乗っていただくとスナップ写真を撮ってプレゼントするというのも大好評。ある時は買い物をしている間のお子さんの子守り役になり、またある時は常連さんたちに父親のように指導することもあるという。どんなお客さんにも安心して気持ちよく遊べるようにとハッスルする林店長の姿って、なんだか子供のように無邪気でステキだったりするんだよ。みんなも一度、林店長に会いにおいでよ！

▲林店長

●旅先で出会った自然

諏訪湖フィールドは神秘とロマンの宝庫

▼釜口水門には「琵琶湖周航の歌」の創作者小口太郎の銅像が建立されている

やまびこ公園から見た諏訪湖全景▲

天竜川の源である諏訪湖は諏訪盆地のド真ん中にある断層湖。あの大きな湖の底には、いったい何が隠されているのだろうね。ここでは諏訪湖周辺に住むNG読者から聞いた話を紹介しましょう。

諏訪湖は、氷結する頃がいちばんステキ！

諏訪湖全面が氷で閉ざされる厳寒期の夜。いきなり一大音響とともに氷が裂け、高さ1メートル程の氷が何キロにもわたり、山のように盛り上がる。それはそれは、みごとな氷壁だってね。これをこの地方の人たちは「御神渡り」と呼ぶらしい。なんでも諏訪大社、上社の男神が下社の女神のもとへ通う道と語り継がれ、御神渡りが出来た方向でその年の豊凶を占うというから神秘的だ。「ここ数年、暖冬のせいか諏訪湖は、凍りもしないよ」とナムコランドに集まってくれた一人がポソンと漏らした。冬の風物誌として親しんできた御神渡りが見られないのが、ちょっぴり物足りないのかもしれないね。なんといっても子供たちにとって氷結した諏訪湖は、スケートをしたりワカサギの穴釣りを楽しんだりと、絶好の遊び場にもなるらしいからね。

諏訪湖の底にゃ、金、銀、財宝がザ〜クザク!?

かつて諏訪湖は、下社と上社のある山の辺りまで湖だったという(だから、岡谷カネジョウ店や諏訪ジャスコ店などのある市街地は、みんな湖の底だったってことだね)。その頃は船しか交通手段がなく、上社と下社を船が盛んに行き来したため、湖の中にいろんなものが投げ入れられた可能性があるんだって。現に武田信玄ゆかりの槍や貴金属がたくさん発見されているらしいからね。つい最近、武田信玄様の石棺らしきものも感知されたとか……。諏訪湖の底には、まだまだ計りしれない謎が隠されているようだ。

新宿発あずさ5号で諏訪・伊那路の玄関口、"岡谷"についたS子▶

ナムコランド ジャスコ諏訪店

フレッシュな店長のステキな笑顔が光るお店

諏訪ジャスコ店が、諏訪方面での最後の取材地となった。夕方5時過ぎ、ようやくお店に辿りついたS子を、優しい店長と常連さんたちが暖かく迎えてくれたよ。店長のあふれんばかりの笑顔を見ると、なんだか旅の疲れがフッと和らぐかのようだったね。きっと、店長のこの笑顔を見たくって、お店にやってくるお客さんもいるんじゃないかしら？　と内心思いながらS子は取材に入ったんだ。

すべてのお客さんに楽しんでいただきたいと若さをぶつけてハリキル店長！　その熱意がお客さんに伝わるのか、小さな子供からマニアの常連さんたちまで、みんなが店長を慕っている。

▲伊藤店長

ローカルなお店にも、大型筐体(きょうたい)が入荷されたよ！

地方のお店の厳しいところに、大型筐体が入りにくいということがあるが、ここでは2年ぐらい前から、テーブル筐体からコンソレット筐体に替わると同様に、大型筐体も入荷されるようになった。それまでは自転車で2〜3時間かけて南松本までプレイしに出かけていたという常連さんたちも……。店長から「『ウイニングラン』がもうすぐ入るゾ!!」と言われ続けて、待つこと4か月。去年の秋に初めて『ウイニングラン』が入った時のうれしさはひとしおだったっていうね。

お店にはお客さんとナムコスタッフの笑顔が絶えることがなく、常になごやかな空気が流れている。ナムコランドの原点って、こんなところにあるのかもしれないね。

営業時間／10:00〜18:30
定休日／毎週水曜日
☎0266-28-6242
住所／長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　ジャスコ諏訪店内

▲ナムコスタッフと常連の皆さん

◀お店の中は、たくさんの人で賑わい、活気にあふれていたよ

▶店長に大きな"わたがし"を作ってもらいゴキゲンなちびっ子

●旅先で出会った伝統芸能

大島山瑠璃寺 獅子舞を見る

伊那谷は民俗芸能の宝庫といわれる。冬の寒い季節に行われる「霜月祭」「冬祭」をはじめとして、春には獅子祭、夏には盆踊り……と数多くの「お祭り」が昔ながらの型でそのまま残っている。ここではロケーション取材の合間に出会った獅子舞を紹介しましょう。

伊那谷に伝わる本来の「祭り」の姿

「祭り」っていうとみんなは、半てんを着ておみこしをかつぎ、飲めよ歌えよと陽気に騒ぐ……というイメージがあるよね。屋台なんかが出て、祭り囃子が聞こえてくると、それだけで心が踊り出すもんね。でも私たちって、何のためにあんなに陽気に騒ぐのか、よくわかっていなかったりしない？

「祭り」っていうのはね、本来、大自然の恵みに対して感謝の気持ちを捧げるものだったんだ。都会の中で生活している私たちにとって、自然っていうヤツは、自分とはよそものになってしまっているけど、人がまだ空や海、大地や森の木々などと共に生きている実感があった頃、自然がないと人は一時たりとも生きていけないことを、みんなよく知っていたんだ。だから、そんな大自然の持つ生命力に感謝の祈りを捧げ、歌ったり踊ったりするのが本来の「お祭り」の目的だったっていうわけ。伊那谷の人々は、山間の閉ざされた環境の中に生活するゆえに、自然の厳しさをよく知り、またその分、自然と共に生きている実感も味わうことになったんだね。だから伊那谷に伝わる伝統芸能のどれを見ても、その根本に、そこの地域に住む人々の祈りがこめられているものが多いのかもしれないね。

素朴な中に暖かさのある獅子舞に感動！

伊那から飯田へ下る途中、伊那谷最古の寺院瑠璃寺で出会った獅子舞は感動的だったね。

しだれ桜の花吹雪の中を大きな幌形獅子が、舞楽で使われるような珍しい面をつけた宇天王に先導されゆっくり移動する。

地域住民が見守る中、おごそかにそれでいて陽気に獅子が舞う。側ではやしたてるいたずらっ子を鬼がおどす……。

昔ながらの素朴で暖かい人々の姿に、何か忘れていたものを思い出した気がしたね。

▲サルといたずらっ子

▲見物人を先払いする女鬼。怖そうだけど親しみを感じる顔だ

▶瑠璃寺入口の金剛力士。ポーズをとっているみたいでかわいい！

獅子を先導する宇天王▶

ナムコランド 西沢双葉店

地域住民がリラックスして ゲームを楽しめるお店

飯田線の伊那北駅から徒歩10分。ここナムコランドは、ショッピングセンターに隣接するゲームセンターとなっている。お店の入口がショッピングセンターの東玄関も兼ねているので、買い物客がナムコランドの中を横切って行きかう姿が目につく。

一年前までは、テーブル筐体が羅列されているだけのお店だったせいか、店内を足早に通り過ぎる人が多かったが、大型筐体やプライズマシンが入荷された今、通りがかりに足を止めて立ち寄る人が増えてきている。若夫婦からお孫さんを連れたお年寄りまで、買い物帰りの白いビニール袋を提げたままプレイしている人の姿を目にすると、なんだかホッとするから不思議！

地域住民が、生活の1シーンとしてゲームを楽しむ光景がここにはある。

最近はカップルでゲームをプレイする人の姿も目につきはじめているので、「将来は女の子も気軽に遊びにこれる、オシャレで明るいお店にしていきたい」と意欲的に語るのは、ナムコの此間さん。これからの西沢双葉店ナムコランドの発展に乞うご期待！

営業時間／10:00～19:00
定休日／なし
☎0265-76-1212
住所／長野県伊那市上河原55
西沢双葉店内

伊那地方のナムコロケーションを担当する此間さん
起伏の激しい伊那谷をナムコカーで、やれ機械のメンテナンスだ！　基板の調達だ！　と野を越え山を越え走り回っている。こんなナムコマンがいてくれるから、どんなにローカルなロケーションでも、ナムコのお店では、いつだってベストの機械で、気持ちよくプレイできるってわけなんだよね。知ってた!?

アルバイト店員の徳田クン(左)と山田クン(右)
信州大学4年のお二人は、とっても働き者。今年卒業ということで近々このお店を辞め、卒業と同時に伊那谷を去ることになる。此間さんを手伝い夜遅くまで機械の搬入・配置替えをしたことも、いい思い出になるのだろうか。――過疎化が進むこの地方で新しい働き手を探すのは、かなりの困難。此間さんの苦労は絶えない。

▲ゆったりしたスペースの店内。夕方頃になるとカップルの姿が目立つ

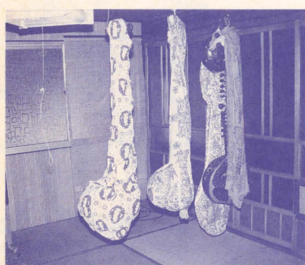
▲買い物帰りにお母さんにゲームをおねだりする少年

●旅先で出会った イ

シタール演奏家 石原淳宏氏を訪ねる

便利な都会生活を捨て、伊那谷の山奥、浪合村に一人移り住み音楽活動に励む青年がいると聞いたS子は、さっそく浪合村を訪ねてみた。

▲浪合村のいちばん奥にひっそりとたたずむ石原邸

▲部屋にはインドの珍しい弦楽器が大切に保管されている

自分の求める真の音楽を追求していくと伊那谷、浪合村に来てしまった！

伊那谷に移り住んだきっかけは？

僕はここへ来る前、10年近く東京で音楽活動をしていたんですが、ある時「自分の音楽の原点が何処にあるのか？」と考えるようになったんですね。突き詰めていくと、都会の反自然的な生活の中よりむしろ、自然に近い静かな環境の中でこそそれが見出せるのではないかと思い、この土地に来たわけです。ここ伊那谷には、湯立神楽をはじめとして伝統芸能がたくさん残っていますが、そんな伝統的なお祭りの中に、本来の音楽の目的というかルーツを感じますね。

伊那谷にきて変化したことは？

こんな自然の豊かなところに身を置くと、本来人間にとって何が大切なのかはっきり見えてきますね。子供たちを見ても都会の子とこちらの子では、目の輝きが違いますよ。子供の無邪気な心というのは、自然と戯れることによって表れることがよくわかるんです。こちらの子供は、特に何も与えなくても自分たちで遊びを創り出して、本当にイキイキと遊んでいますから。子供たちには、自然に触れる機会を多く持つようにしてもらいたいですね。

僕は今、ラジオもテレビもない生活をしていますが、ここへ来て変わったことといえば、余分な音を聞かなくなったということでしょうか？　で、何を聞くかというと静寂の音を聞くんですね。沢の音、鳥の声、四季のいろんな景色が音色となり、いちばんシンプルで穏やかな音楽が聞こえてくるようになりました。

◀インドの弦楽器シタールを奏でる石原氏

懐かしのダルマストーブの姿もみられたよ!!▼

●ロケーション紹介

ナムコランド 飯田西友店

雄大なアルプスの見えるゲームセンター

かつては陸の孤島とまでいわれた伊那谷にも中央高速道が開通し、新宿＝飯田間を毎日1時間毎に高速バスが運行されるようになった。その所要時間、わずか4時間15分。遠くて深い山里だと思っていた飯田が、ドライブ感覚で気楽に出かけられるところになったようだね。

飯田駅前商店街の西友5階にあるこのお店では、都心のお店と何ら変らずナムコゲームで楽しむ子供たちの姿で賑っていた。ただ、ちょっと都会と違うのは、お店の大きな窓いっぱいに広がる雄大な南アルプス連峰。雨あがりの空にくっきりと浮びあがった山々に白い雲がグングン流れていくのを見ながら、改めて遠く離れた山里にやってきていることを実感するS子だったんだ。

お店に集まってくれたNG読者

◀飯田でも『マーベルランド』が人気大!

ローカル線沿線のゲームセンター事情

NGの取材があることを聞いて集まってくれたNG読者たち。何処からやってきたのか訪ねると、みんな飯田線沿線の無人駅近辺に住んでいるとのこと。一時間に一本足らずしかない列車に乗って駆けつけてくれたなんてウレシカッタネ。彼らは異口同音に、「飯田駅周辺のゲームセンターの中で、ナムコランドが一番安心して遊べるところだ」って言う。ナムコのロケーションでは考えられないことだけど、この辺りでは店の隅に防犯カメラが設置してあるだけの無人ゲームセンターがまだまだ多いらしいね。

無人駅や街角で見かけた無人の野菜販売所などは、のんびりした雰囲気でいいけど、ゲームセンターには、やっぱりいつも人がいてほしいよね。

▶お店の側面が窓になっているので、店内はとっても明るいんだ

営業時間／10:00～19:00
定休日／毎週木曜日
☎0265-24-5111
住所／長野県飯田市中央通り3-6-1 西友飯田店6階

●旅先で出会った自然

天竜川は僕らのプレイフィールド

飯田を越え天竜峡に入ると天竜川は深い峡谷を作り、天竜川第一の景勝地となる。そそり立つ岩肌と樹木の美しさには、ただただ感動するばかり。こんな自然に囲まれたところで生活する子供たちって、どんな遊びをしているんだろう? ナムコランド西友飯田店に集まってくれたNG読者に聞いてみたよ!!

スリル満点! 豪快舟下り

飯田線の為栗（してぐり）という無人駅を過ぎると、列車は天竜川沿いにますます深く鋭い谷間を走る。その為栗駅近辺に住む伊藤クンのお話

天竜川の舟下りは、一度は体験してほしいな。真剣にコワイから! 雰囲気はジェットコースターに近いノリがあるけど、あれって何度も乗っていると飽きちゃうでしょ!? 舟下りには、決められたレールなんてないからね。どこへ行くのかわからないスリルと、自然が相手だから何が起こるかわからない怖さがあるんだよね。

だから何度乗っても飽きないんだ。大雨が降った後なんて、流木が浮いてたりしてすごくキケン! そういえば、去年舟から落っこちて流されたおじいさん、まだ見つかってなかったよな……。エッ、S子さん、明日乗るの? ……気をつけてね!!

天竜川での魚釣りと身近な動物たち

家の囲りが広大な梨畑になっていて、近くに天竜川が流れ、裏には山がある……。最高のプレイフィールドを持つ小林クンのお話

子ザル

この辺りの子供はみんな釣りがうまいよ。僕はこの間、天竜川で47センチの鯉を釣ったんだ。あんな大きいの釣ったの初めてだから、うれしかったね。場所によっては、アユやカジカが手づかみで採れるところもあるから、釣りは誰がやっても夢中になると思う。僕の家は村で一番動物を飼っている家なんだ。犬が2匹にサルが2匹、うさぎにアヒルが5羽、ネコに魚にニワトリに……。いっぱいいるよ。サルは裏山で親ザルが捕えられた後、迷子になっていた子ザルをかわいそうに思って家へ連れてきたのが、今では家族の一員になってしまったわけ……(笑)。この辺には、野生のリスやタヌキ、イタチなんかもまだ、たくさん見かけられるんだ。

▶残念ながら前日の雨で、舟下り（急流）は体験できなかったけど、ライン下りのほうでゆっくり天竜峡の景観を楽しませてもらったよ（S子）

我々の身近に
未知の世界が
ある

ACT.6

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

本当だってば
じゃあ証拠を見せてよ
そこへつれてってくれれば信じるわよ

いーわよ

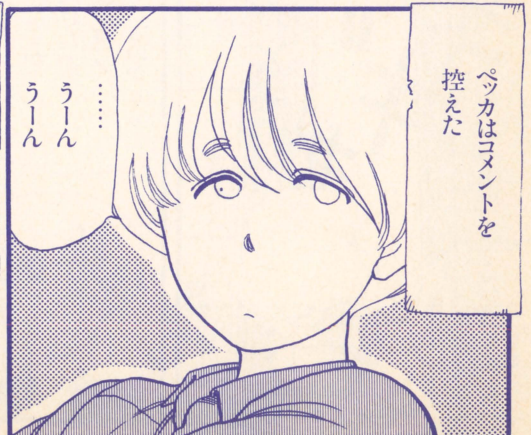
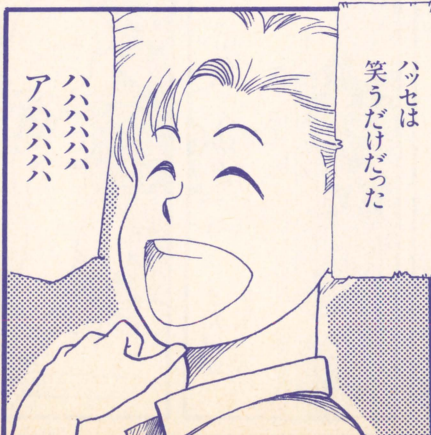
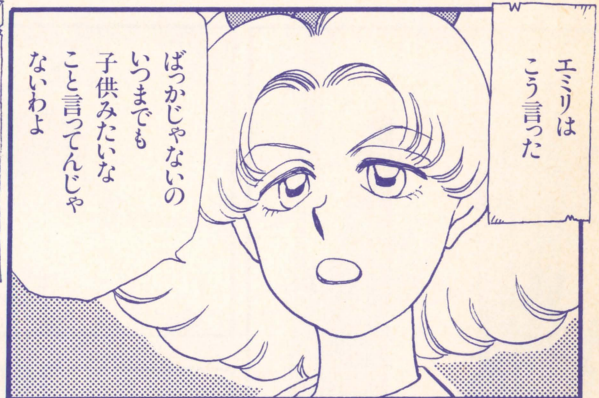
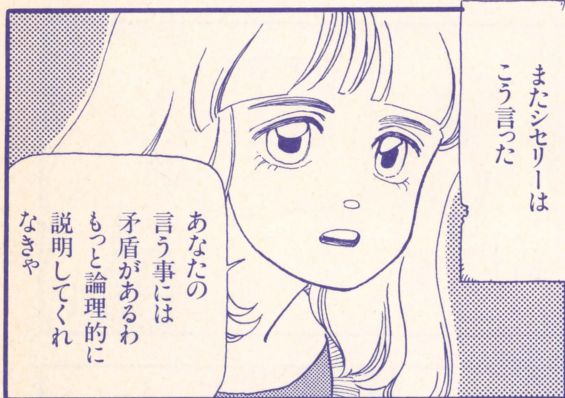
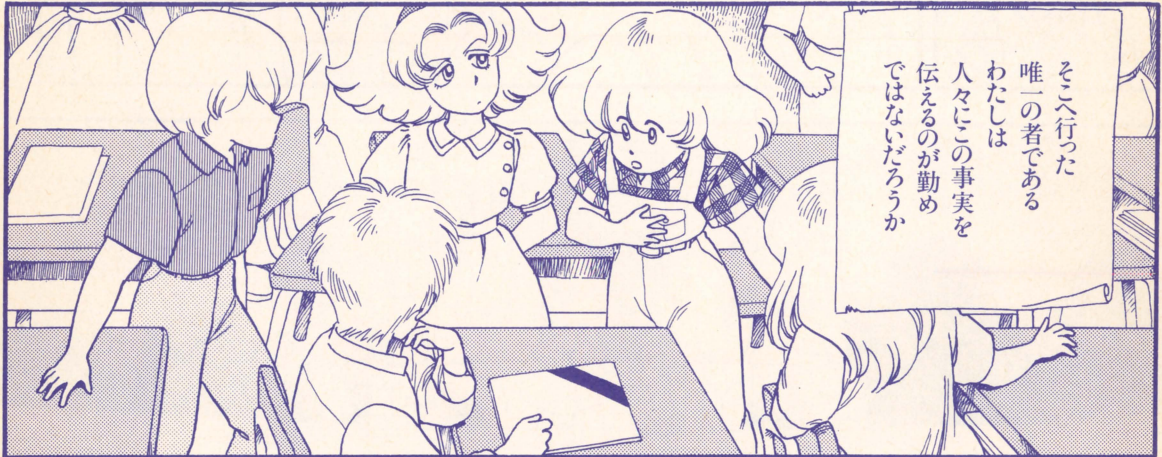
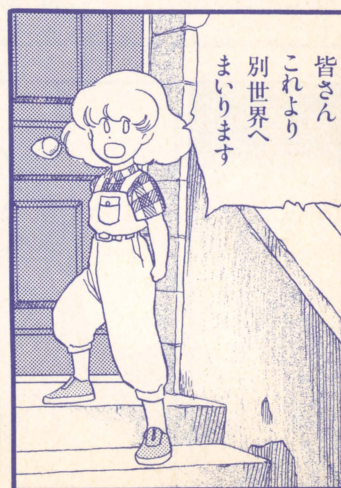
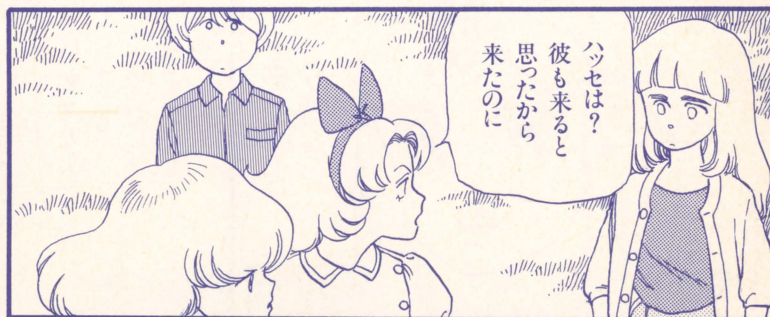
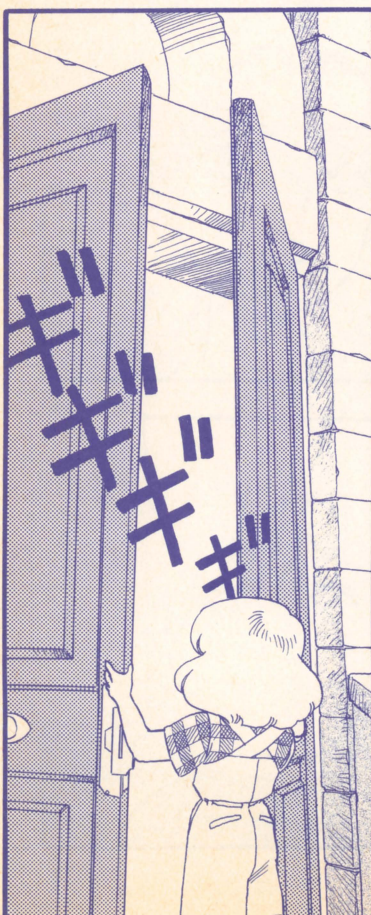
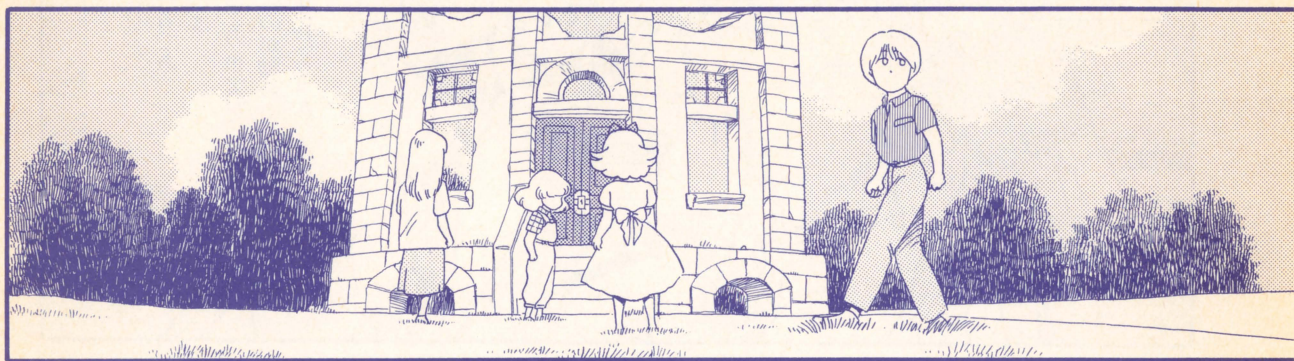
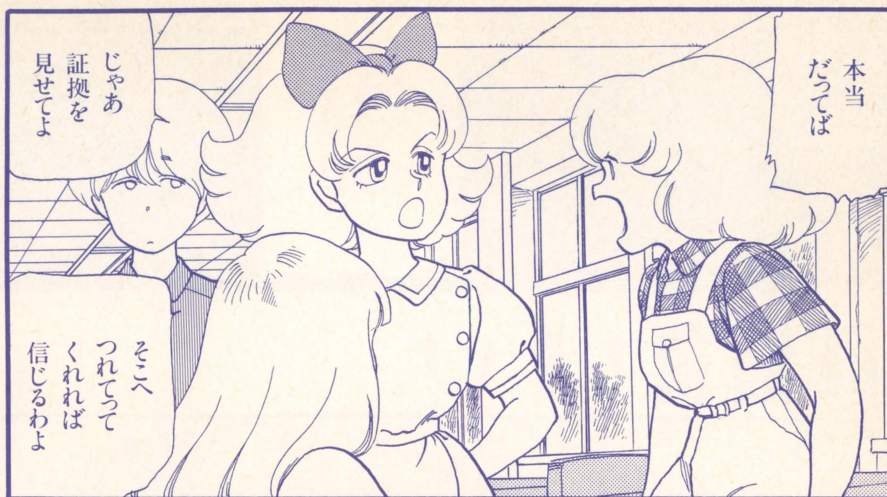
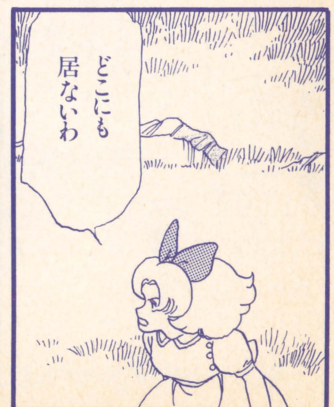
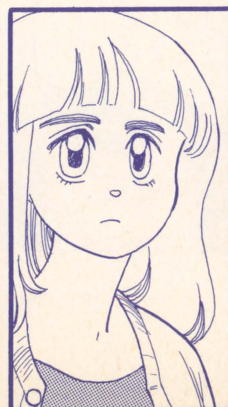
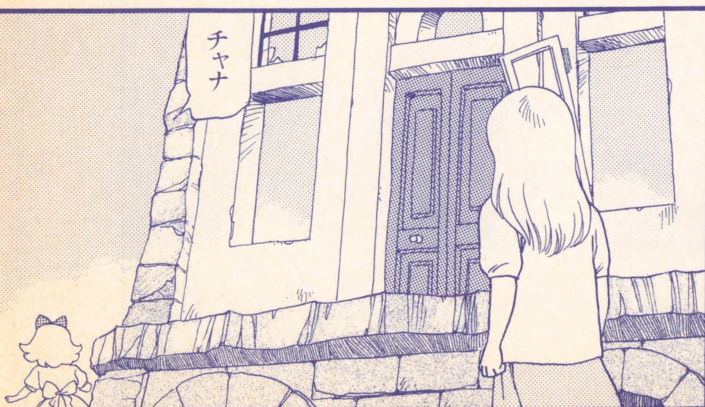
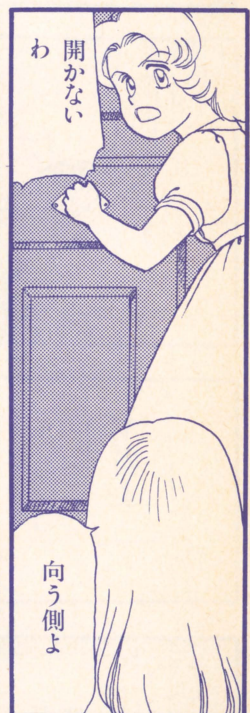
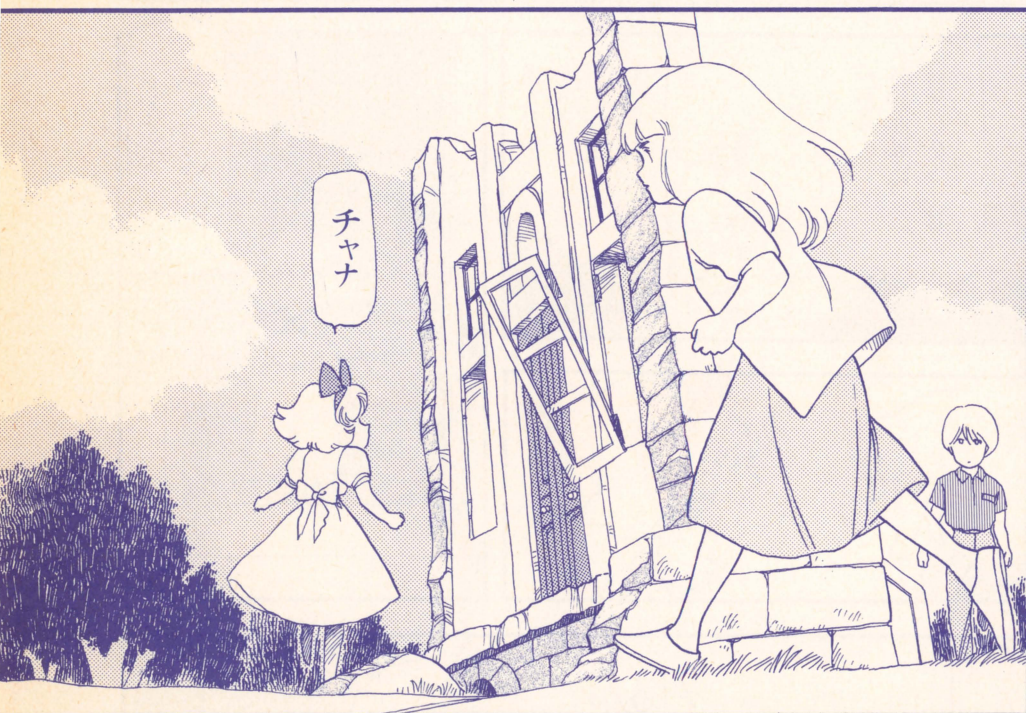
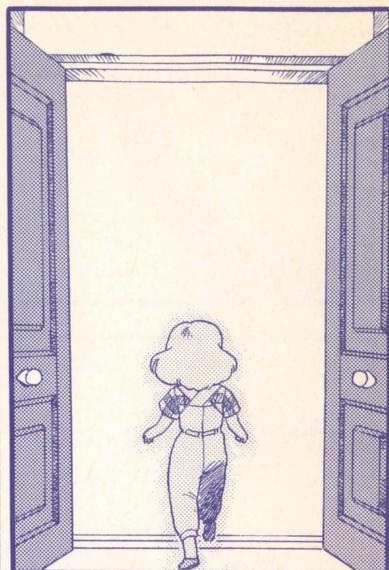
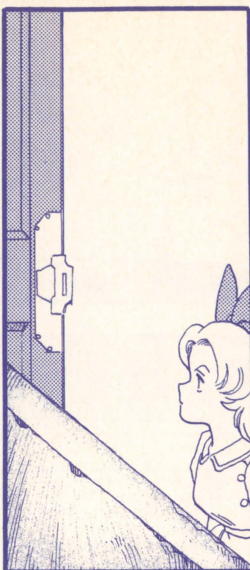
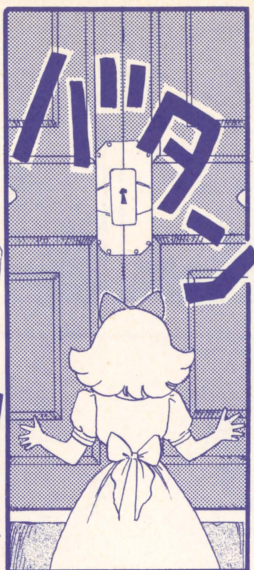
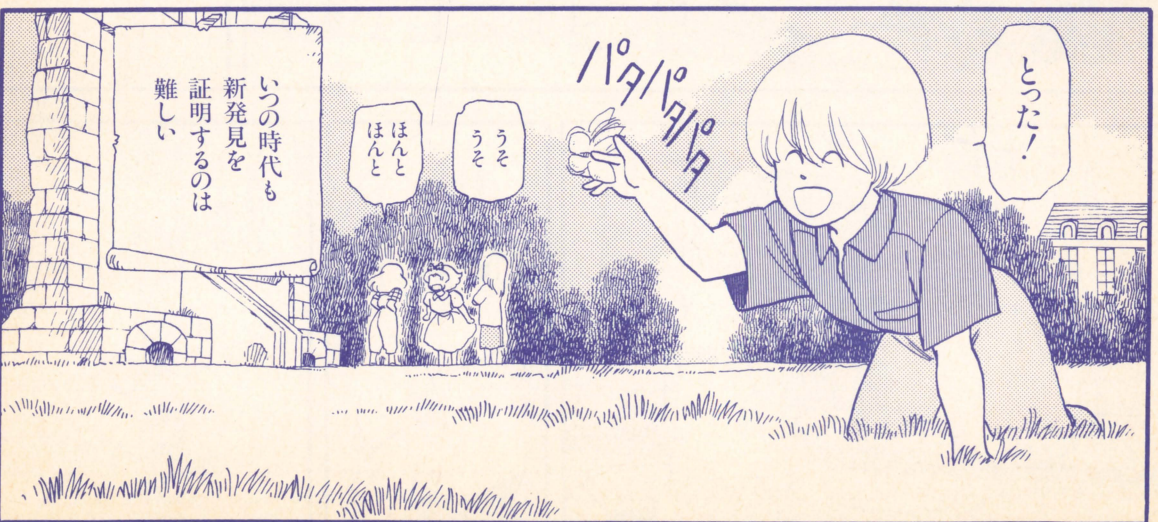
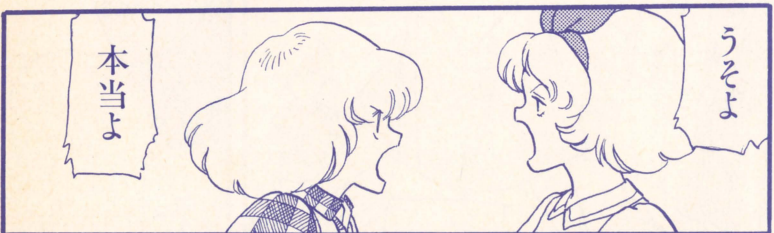
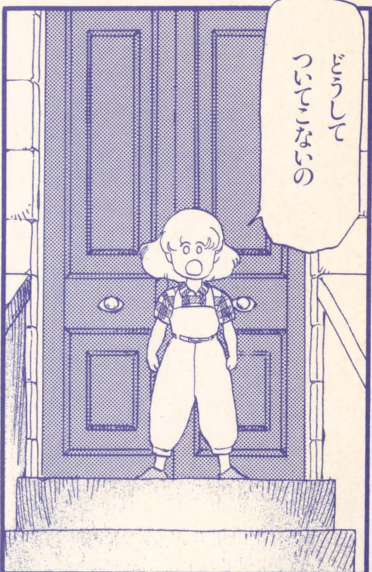
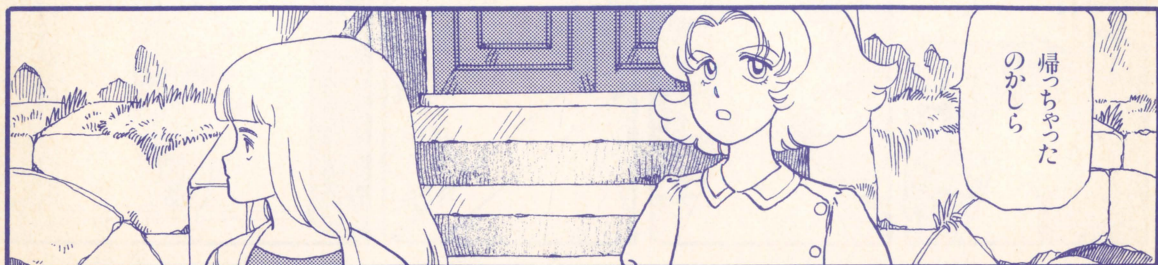
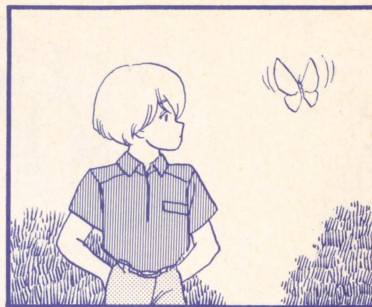
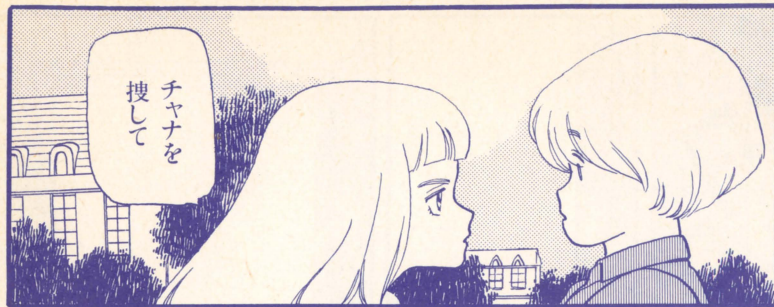
ハッセは？彼も来ると思ったから来たのに

皆さんこれより別世界へまいります

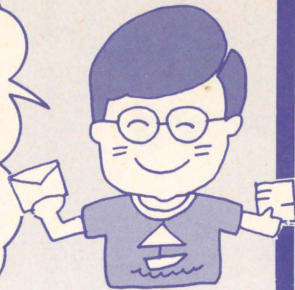
ガチャ
また鍵がかかってる

いつもわたしが開けたあと誰が鍵をかけるのかしら

ギギギギギ

ドードン
ドキン
チャナ
ガチャ
ガチャ
バタン
開かないわ
向う側よ
チャナ
どこにも居ないわ
チャナ

※前号でセリフ抜けがありました。ここで明記するとともにお詫びいたします。前34号17ページ……チャナ「お金取るの?」、ゴロベイ「そのブローチがいい」

to be continued.

元気新聞

MY『KLAX』STORY

3月×日、私は友人Kから『クラックス』というシューティングが出たと聞き、さっそくPC千葉店へ向かった。探すこと数十分、私は『クラックス』というパネルを発見。しかし、その画面を見ると、どう見てもバリバリのシューティングには見えない。シューティングを好む私は、「そんな…」と絶句。しばし茫然の後、腹いせにこの『クラックス』にコインを投入……。一時間後、私は満足のままゲームセンターを後にした。三千円が消滅していた。私は立ち止まり、PC千葉店の方向を振り向き「明日は一万円持って行こう」と心に決めた。私は本当は、やってはいけない受験生。あー悲しい。

Ⓝ千葉県　関弥伸英

ナムコのせいで受験に失敗したなんてことないように、勉強もがんばるんだよお。

NGのそ

◀静岡県　小波 聡(元気杯)

ナムコファンを8年、ふじ先生のファンを6年やってます。でも受験があるので最初で最後の投稿になるかも。

6年前からのファンだから『午後の国』のイラストが描けたんだね。それからナムコのバースデイを覚えててくれてありがとう。6月1日で36周年を迎えました。

NGのそ

『フェリオス』に安心

この前、新作ゲームのイベントに行ってきました。ナムコのコーナーでは、『フェリオス』、『女神転生II』、『バルンバ』、『スプラッターハウス』などがありました。そこでぼくは『フェリオス』をやってみましたが、ゲームセンターとほぼ同じだったのでうれしかったです。No.32の相沢さん、安心してくださいね。

㊍東京都　小笠原一寿

それはよかった。その『フェリオス』も7月20日に発売予定だよ。メガドラを買ってそわそわしていたみなさん、お待たせでーす。この夏休みは神話の世界にはまってしまいそう。PC版『ワルキューレの伝説』も出るしね。また反響のお便りを楽しみにしてるよ。

NGのそ

元気新聞インタビュー
『迷廊館のチャナ』ふじひろし先生への質問特集

ふじ先生への質問がいっぱい来たよー。その中から代表的な4人の質問に答えてもらいました。みんなお便りありがとうネ。

Q ふじ先生のチャナ以外の作品があったら教えてください。

A マンガでは、NGの季刊時代に連載していた『午後の国』が代表作だね。あとは、キャラクターデザインをたくさん手掛けてるよ。たとえば、『ワルキューレ』とか、『スカイキッド』とか、『バベルの塔』とかいろいろね。つまり、マンガ家という顔と、デザイナーという顔の2つの面があるんだよね。

Q 以前『魔動王グランゾート』というアニメを見てたら、エンディングのところに「ゲストメカデザイン冨士宏」とありましたが、これはふじ先生ですか?

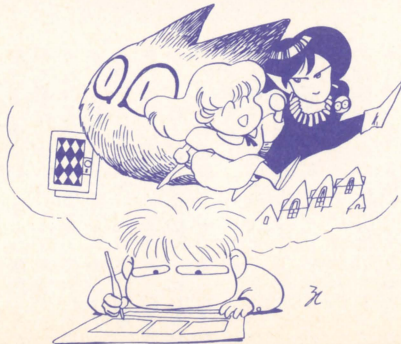
A そうです。これはぼくがデザイナーとしての仕事でやったんだ。名前の書き方が違うのはそういった仕事の種類によって使い分けをしてるんだよね。

Q ふじ先生はこれから単行本とか出す予定はありませんか?

A あるよ。でもいつとははっきり言えない段階。決まったらお知らせします。本当はマンガ家としての仕事を本業としてバリバリやりたいんだけど、たくさん舞い込んできて、その他の仕事がたくさん時間がとれないんだよね。

Q チャナの単行本は出ませんか?

A うーん、一年間でたった24ページにしかならないから、10年後ぐらいになっちゃうかな? 要望が多ければNGが別冊で出してくれる……ってなことはないかな…。とにかく末永く、NGやチャナを愛読してね。

というわけでした。前回、「ファンレターはふじ先生には渡してくれないの!?」との声がありましたが、表題に「NG編集室経由ふじ先生へ」と書いてくれれば転送します。また、他の係宛てについでに書いた物は、先生がナムコに来てくれた時に見せてるよ。ご安心を。

●単行本『午後の国物語』は、ラポート(株)より発行されています。数が少なくなっているので在庫の確認を忘れずにね。問い合わせは03-354-3951。
●ゲーメスト5月号増刊『ギャルズアイランド』にもふじ先生の記事があるよ。

 ★ふじ先生は忙しいのでファンレターを出す人は、サインやお返事を要求しないであげてね。ちなみに誕生日は9月5日だって…。

ナムコに文句あり！

まずはのそさん、私は本人は知りませんが、イラストを見る限り、少し太めでメガネというところはしかたないにしても、その7・3分け、ファッション無視の姿はあんまりです。いかにも○○風なナリはやめてください。

それからナムコはキャラクターに頼りすぎだ。他社のように内容で勝負してほしい。『WRスズカ』とか、すごいけど車の運転のしかたがわからないのでプレイできなかったぞ。しかし全国には2次コンが多くて不気味だ！『フェリオス』も『ドラスピ』もヒロインがいなきゃおまつなもんだ。もっとがんばってくれよー。

Ⓝ新潟県　河童

ぐさっ……。でも鋭い意見だ。ぼくのセンスのなさもイラストだけで見抜かれていたとは……。ぼくの7：3分けは、サラリーマンだからしょうがないんですよ。決してゲームおたくではありませんからね。2次コンについては、実態はどうなんでしょうねえ。本当に時代がそうなりつつあるとしたら、ちょっと怖いなあ。みんなは自然や人とのふれ合いを大切にしてね。　NGのそ

◀広島県　ぶるーべりーじゃむ（元気杯）
売ってないとこがミソなんだよね。　のそ

今月の4コマ

▲広島県　植木実（NG杯）
ポツンと一人でボールを投げているブーカがかわいいなあ。今でもぼくは部屋にブーカ風船をつるしています。　のそ

●PCエンジン版●『源平討魔伝』をクリア

やった、PC版『源平』をクリアしました。グラフィックもなかなか素晴しいし、細かい所に心配りがあって、僕ははっきりいって感動しました。サウンドもこれまたウマい！　一番ウマーイと思ったのは狼の声です。弁慶の声も迫力ありましたね。難易度はアーケードよりちょっと難しい気もしましたが、まあ家庭用だからこの程度のほうがいいのかな。

でも価格が6，800円っていうのはキツかった。ちゃんとわけはあるのだと思いますが、ナムコに限らずソフトの値はどこまで上がっていくのでしょうね。あっ、そうそう、PC版『源平』のCMもスゴい！　あの老人の語りがよかった。また今やってる『スプラッターハウス』のCMもいいですね。とにかく今僕はすごくうれしいのであります。次の『スプラッターハウス』も期待してます。

Ⓝ東京都　えてむこMARKⅡ

クリアおめでとう。貴重なおこづかいでナムコのゲームをしてくれて、本当にありがとうです。CMはぼくも最近すごいなーと思ってます。みんな運よくCMを見てくれるといいねえ。ゲームに負けない迫力だよお。　NGのそ

今月の新製品

▲愛知県　あまきあたる（NG杯）
なかなかステキな雨ガッパじゃない。
ぼくも一枚ほしいなあ。　のそ

◀静岡県　望月優子（元気杯）
男の子になったつもりでプレイしてみるといいかもね。　のそ

今月の工作

キャラクターバッヂ

●作者　東京都　キムコ無色（NG杯）「最近、ナムコグッズの販売がなくなって淋しいなと思っていたんです。それで自分で作っちゃおう！と思いたったんだ。作り方は簡単、缶バッヂにアクリル絵の具で絵を描いて、仕上げに専用のつや出しを塗ったらできあがり。ぜひみんなも作ってみてね」

◎これは本当にカラフルできれいな作品だったんだ。カラーで紹介できなくてごめんね。見てたらぼくも作りたくなっちゃった。夏休みの工作の宿題なんかがある人は、ナムコのキャラクターを生かしてみると、友だちにうけると思うよ！

ギル・フィギュアプレゼント応募要項

なんといっても限定10体だから、本当──に喜んでくれる人にあげたいんだよね。というわけで、キミの『ドルアーガの塔』への思いを文章や絵などで語ってほしいんだ。題して、『青春のドルアーガ』。ご応募くださった方の中から、これは！と思えた方10名にオリジナル・ギル・フィギュアをお送りしまーす。〒、住所、氏名、年齢、TELを忘れずに書いてね。宛先は「NG編集室ギルプレゼント」係だよ。〆切は7月20日。発表は発送をもって代えさせてもらいまーす。ラッキーな人には、8月30日までにお届けできる予定だからね。

超新鮮たまご モッコリ

このネーミングセンスにキラリと光る中年のいやらしさと、油切ったおでこが目に浮ぶようです。だって、たまごを生で飲む人なんて若者にはいないでしょ。
●発見者　三重県　TEM
これはすごいわ。ケーシー高峰みたいなおじさんに、「ねーちゃん、これうまいよ〜〜」なんて言われたら、キャーって逃げ出したくなっちゃうわよね。東京では見かけたことないけど、関西方面で売ってるのかしらね。TEMくんにはNG杯よ。

オタンコ郵便どっさりこん！

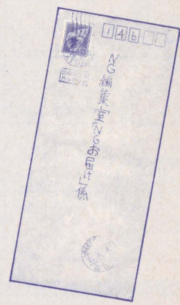
NGに来る郵便物には、本当にオタンコなものが多いの。お届け係に送る210円の切手を同封しないで表に貼ってしまったり、住所を全く書かなかったり。ま、子供たちのことだからまちがいもあるわよね、と思っていたら、なんと、大人にもオタンコな人がいたのよ。ほーらこれ、まじめな秘書課という部署に、仕事で出してきてるのに「菜婿子」だーって。しかも、この1円と10円の嵐。これはけっこううきてるわ。郵便オタンコ・コンテストなんて企画したくなっちゃうわね。

●発見者　秘書課・T

●発見者　NG・森
これで着くんだからびっくりよ。郵便番号が決め手だったみたいね。

S子の発見

化石看板 オロナミンC

ま〜、大村昆(オオムラコン)さんがこんな所に。しかもこんなに若くてこんなにボロボロ。これはS子が伊那の取材で飯田に行った時に見つけたものなの。確か、20年くらい前に、このオロナミンCの全盛期があったような気がするわ。ボンカレーとか金鳥蚊取線香の大きな看板は、田舎度のバロメーターになるんじゃないかしらん。みんなの家の近くには、どんな看板があるかな？　化石看板見つけたら送ってちょうだいね。

笑撃の ことわざ予備校

ことわざ作ってヨーロッパへ行こう！　なーんてことはまずないか…。要は参加することに意義があるんだ。みんなの出席率はどうかな？（講師ウニ）

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50〜65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分

作品1　花よりナムコ

意味●花博に行くナムコファンのほとんどが、花ではなくナムコの施設を目的にしているということ。
〈福岡県　機神だあ・すと〉
ギャラクシアンはパンジーの大群なんかにゃ負けないぞ。なんちゃって。花もいいものだけど一応キミの思い入れを買って偏差値52ね。

作品2　モモクリ3年カイ8年

意味●「桃栗3年柿8年」より。『ワンダーモモ』をクリアするのに3年、『カイの冒険』なら8年はかかる。クリアには根性がいるということ。
〈山梨県　輝きの背番号8〉
そんなヤツいないって。えっ…のそはまだ『モモ』をやってる？ええーっ、田井凡人はまだ『さんまの名探偵』を…。うーん、もしかすると、これは尊敬すべきことなのかもしれない。私なんてすぐ断念して違うゲームへ目移りしていっちゃうからね。輝き〜君は偏差値59かな。

作品3　山積みと団体には勝てぬ

意味●「泣く子と地頭には勝てぬ」より。コインの山積みでコンティニューするやつと、団体で代り番こにプレイするやつらがいたら、そのゲームは絶対にできないということ。
〈札幌市　佐藤昌生〉
うん、その通り。本人たちはとっても楽しいんだと思うけどね。NG読者のみんなは、台の独占はやめようね。佐藤くんは偏差値63ね。

作品4　赤恥を書く

意味●前号の20ページ、そう、雑貨屋の今月の質問の答えのことなのです。なんと、ジェニファーではなくジョーカーだったのですね。悪鬼くんはじめ、『スプラッターハウス』ファンのみなさん、すいませんぬき。
〈東京都　NGのそ〉
おっとっと！、すべったなこりゃ。私も見落としてしまってごめんなさいたま。のそくんは偏差値10。えんぴつはナシだよー。

【ゲームインプレッションコーナー】

NG読者がナムコゲームをずばっと批評。みんなの声をまとめたページだよ。今回のテーマは『**マーベルランド**』！
いってみよう。

ヤッホー、読者代表NGクラブのNYANKOです。このコーナーを担当してから、以前より真剣にゲームしてます。その上でみんなの声を聞くとホントに楽しいね。

◀前回の結果発表▶▶▶（サンプル数　151）

テーマは【マーベルランド】

〈1〉項目別の評価

	1 つまらない	2	3	4	5 おもしろい
1 グラフィック		1	9	52	93
2 BGM		3	29	64	59
3 仕掛けのおもしろさ	1	5	24	54	72
4 攻撃やアクションのおもしろさ	1	12	41	59	41
5 操作性		9	32	64	47
6 総合評価		3	16	70	63

項目別の評価の結果は左の表を見てもらうとして、**このゲームで一番よかったのはどこ**という質問に対するご意見から紹介しましょう。

◆とにかくかわいい！

まず出てくるのが「かわいい色使いのグラフィック」、「テンポのいい音楽」「かわいくて個性豊かなキャラクター」などです。〝エレクトリカルパレード〟は人気ですね。項目別に見てもグラフィックの評価がとっても高いのは納得！

◆システムIIが効果的

続いて「スピード感があってダイナミックな仕掛けに感動」。特にジェットコースターに驚いた人が多いみたい。システムIIをうまく使っているという意見がかなりありましたね。中には対決の時のズームアップがいいという人もいました。なるほど。

◆とっつきやすさが魅力

そして、「シンプルな操作性」「とっつきやすさ」も支持されてますね。ゲームシステム自体はそれほど新しさがないけど、それが逆によかったんじゃない？」なんて声も。「比較的多くの人が最後まで行ける〝EASYモードIIの存在〟なんかもとっつきやすさに繋がるのかもね。

その他、「敵をやっつけたりアイテムを取ったりできる分身」「探すのが楽しい隠しアイテム」「いろんなルートがある迷宮のデザイン」「新しくて楽しいボスとの対決」など、キリがありません。でもこれらの意見を見ていると、遊園地らしい明るい雰囲気が伝わってくるようですね。

◆昔のナムコのにおい

そして印象的だったのがこれ。「昔のナムコゲームのにおい」「最近なかったナムコらしさ」「他社と傾向の違った明るいゲーム」などの意見です。「まーだまだ、昔はこんなもんじゃなかったよ」ってオマケつきでね。

＊

◆難易度の調整を

次は、その他の意見、感想です。項目別の意見も合わせて紹介しちゃいましょう。

一番問題として挙げられていたのが難易度。「難しすぎる」「ワールドごとの差が激しすぎる」「どうせEASYならとことんEASYに」「EASYはラウンド数が少なすぎる」などです。エンディングのあるゲームは、このへんの調整が難しいですね。

◆ワールドごとに個性を

次に「もっとワールド、ラウンドごとに個性を」という意見。あまりはっきりさせても不自然になっちゃうけど、もう少しってとこなんでしょうね。仕掛けでは回転機能を有効に使ってるけど「それに頼りすぎでは？」という人もいました。BGMについては「数が少ないうえに単調すぎる」なんて声もありましたね。

続いて操作性。「敵を踏むチェックが厳しい」「伏せる時に分身が回るのは困る」「ボタンの連打が必要なので困った」「シューズは最初から履いている方がいい」など。かなりシンプルにしてあるものの、まだまだ問題点はあるみたいですね。

◆女性ファンもいっぱい

厳しいところが続いたので最後にこんな感想も紹介しておきましょう。「こんなゲームを待っていたのっ♡」「あったかいゲームをありがとう♡」……女の子からのメッセージでした。それじゃ、またね。

▲札幌市　堀祥夫

開発担当者の話

気に入ってくれた人が多くてよかった！

ゲームセンターにはとても派手なゲームが多い現在、基本的には地味な純粋アスレチックゲームがどこまでウケるか、スタッフ一同とても不安でした。でも総合評価の4をはじめ、応援の声が多いのでホッと一安心。とはいえ、厳しい批評も冷静に受け止めています。グラフィックが人気なのは、やはり『パックランド』以降といえるほど久々のナムコファンタジーキャラクターゲームだったため、かなり力を入れたからかもしれません。ボツ案、ボツキャラは山と積まれています。BGMについてはご不満の点お許しを。またシステムIIの回転機能の効果はかなり出せたと思いますが、それに頼ってはいないつもりです。また、まだ改善すべき点も多く今後の課題となっています。

さて、私たちが最後の最後まで悩んだのが、ご指摘にもあった「難易度」のことです。プレイヤーの方々がどのレベルにあるのかを読むのがとても難しかったんですよね。初心者の方にも満足いくプレイができるようにするべきだとは思いながらも、物足りないようでは困る……と、この結果、思ったより難しかったという多数のご意見をいただき、痛く反省しています。確かにワールド4は鬼の難しさですが、最初のほうは、やり込めばメキメキ進歩すると思いますよ。とにかくご意見ありがとうございました。これからもスタッフ一同がんばります。

企画担当ちとせ他スタッフ一同

NGクラブ

報告

こんにちは！ 会長のぺかいしです。大好きなNGを我々読者の力でより楽しくしていこうと、暖くも鋭い視点でNGを見つめ、サポートするために生れた「NGクラブ」。現在会員約130名でがんばっています。その中でも最前線にある東京本部は、アニキ分NGにいろいろ教わりながらも本音とわがままを言ってパワフルに活動しています。それというのもナムコを応援し、NGにもっとおもしろい雑誌になってもらいたいと思えばこそなんです。これからもひょこひょこNGに登場すると思うけどよろしくね!!

キャラクタークッキー

●作者 新潟県 里山涼&クレセント（NG杯）

「サンドラの型を作るために、大きなアルミ板を買ってきて作ったのが一番大変でした。材料は普通のクッキーといっしょです。みんなもいろんなキャラクターの型を作って遊んでみたら楽しいと思うなあ」

㋨とってもおいしかったよ。プーンとバターの香りがしてね。どうもありがとう。たくさん持ってきてくれたので冨士先生にもプレゼントさせてもらいました。とーっても喜んでたよ。今度は僕のバースデイに誰かキャラクターケーキなんて焼いてくれないかなあ。なあんちゃって……。

★今回作品を持ってきてくれた、キムコさんと、里山さん、クレセントさんは、NGクラブのメンバーなんだよ。

【ゲームインプレッションコーナー】

次回のテーマは〔球界道中記〕

〈1〉〜〈3〉の質問に答えてね！

〈1〉項目別に評価すると何点？

	つまらない	1	2	3	4	5	おもしろい
①グラフィック			2	3	4	5	
②BGM			2	3	4	5	
③ゲーム性			2	3	4	5	
④操作性			2	3	4	5	
⑤総合評価			2	3	4	5	

〈2〉今までの野球ゲームと比べて好きなところ、きらいなところは？

〈3〉その他のご意見、ご要望

★投稿募集中

●雑貨屋
イラスト、おたより、質問など、なんでもこのコーナーにね。（のそ）

●オタンコナスのコーナー
オタンコなものを探してみてちょうだい。（S子）

●ことわざ予備校
やわらか頭が決め手だよ。作品待ってるぜ。（ウニ）

〈お礼〉
載った人にはお礼をします。Ⓝ or NG杯の人は「NGオリジナルTシャツ」、㊄ or 元気杯の人は「オリジナルパックマンタオル」なのだ。

回ゲームインプレッションコーナー
ゲームを鋭く採点してみてね。質問は左のカコミにあるぞ。お便り（ハガキでOK）をくれた人の中から抽選で10名にプレゼントが当たるよ。郵便番号、住所〜TELの後にⒶかⒷのどちらか書いて送ってね。〆切6月15日。

〈プレゼント〉
Ⓐ球界道中記ポスター 5名
Ⓑナムコット・レトロテレホンカード 8名

〈応募要項〉
郵便番号、住所、氏名、年齢、TELを書いて、〒146東京都大田区矢口2の1の21 ㈱ナムコ NG編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆切〉
次号（7月30日発行の8月号）に採用になるための〆切は6月15日だよ。
それ以降に着いたものはボツではなく、そのまた次の号（9/30発行10月号）で検討されます。ゲームインプレッションは〆切厳守！ ことわざとオタンコはあまり気にせず出してちょんまげ。

★NG最新号、バックナンバーの申込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。
❶郵便番号❷住所❸氏名❹TEL
❺希望するNGのNO.と冊数
❻合計の冊数、
を明記し、1冊〜4冊の人は切手、5冊以上の人は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意①最新号は1人4冊までです。

②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。

③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト（税込）

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト '90 5月10日現在

〈1986年〉
●月刊創刊号(11月号)ゲームミュージックのできるまで、源平原画集他

〈1987年〉
●NO.3(1月号)3DサンダーセプターII、ローリングサンダー、ドラバス他
●NO.4(2月号)午後の国スペシャル、ナムコット制作裏話他
●NO.5(3月号)パックマン誕生物語、ワンダーモモ、ボードGのできるまで他
●NO.6(4月号)SPゼビウス物語、さんま、ファミリージョッキー、妖怪他
●NO.7(5月号)ポスターグラフィティ、さんま、対談ルーカス・中村社長他
●NO.8(6月号)ドラスピ、ドラスレⅣ、ファミリーボクシング他
●NO.11(9月号)女神転生、ナムコに訊け、これがラジアメだ他
●NO.12(10月号)ナムコに訊け、ワギャナイザー、パックマニア、Fサーキット

〈1988年〉
●NO.17(3月号)W・N5、独眼竜政宗
●NO.19(5・6月号)W・N7、ファミスタ'87大会、三国志、ベラボーマンのマンガ他
●NO.21(7月号)W・N8ファミコン誌対談、開発者リレーインタビュー他

〈1989年〉
●NO.27(1・2月号)ウイニングラン、未来忍者、スプラッターハウス秘話、ポップアップ
●NO.31(10月号)バーニングフォース、フォートラックス、ロケネット東京ベイヒルトン他
●NO.32(12月号)ウイニングラン鈴鹿GP、ナムコのドライブシュミレーションの歴史他

〈1990年〉
●NO.33(2月号)マーベルランド他
●NO.34(4月号)花博速報他

NGクラブに興味のある方は175円分の切手を同封して、NG編集室「NGクラブに興味」係へお便りください。

NGフォーラム

ナムコファン必読！ 今月も楽しい情報が盛りだくさんのNGフォーラムだよ〜ん。

▲日本からの参加者を代表しての「歓迎のことば」

〈NEWS〉

8か国が参加

『アジアこども科学会議』開催

——今、ぼくらは科学の扉を開ける——

3月3日から3月7日までの5日間、アジア各国の子供たちが集って『アジアこども科学会議』が行われた。

ちょっと説明すると——国際化が叫ばれる現代では、いろんな分野での技術や経済が、ものすごい勢いで進展しているよね。そしてその進展を誰かが独り占めにするのではなく、地球全体で有効なものにしていかなくちゃならない。そこで科学技術の水準が高い日本は、アジアにおける役割として、アジア各国との交流に積極的に取り組むことが課題。そのためには、国際的協力が重要な鍵となり、海外との連携基盤を確立して、国際社会に貢献していくことが必要となってくる。

そこで今回、21世紀を担う子供たちが主役となって、生きた科学技術を学びながら国際感覚を身につけ、共に理解と協力が必要であることを認識してもらおうと開催したのがこの『アジアこども科学会議』——今、ぼくらは科学の扉を開ける——なのだ。

ナムコ中村社長もニューテクノロジー振興財団理事長として、また国際人として、この科学会議には大ノリ。早速、初日のセレモニーに駆けつけ「歓迎のことば」とともに、子供たちを笑顔で出迎えた。場所は東京・虎の門の科学技術館。まずは、アジアの国々8か国からの子供たちが100人以上集っての御対面。海外の子供たちは、ここで会う日本の参加者の家にホームステイすることになる。みんな緊張ぎみかなと思いきや、そこはさすが子供派遣員。ことばなんか通じなくっても、アッという間に仲良しになってたよ。

また、漫画家の松本零士先生が特別に記念講演をしてくださるなど、貴重なプログラムも盛りだくさん。

▲サイン交換会では松本零士先生がみんなの色紙にメーテルを描いてくれた!!

会期中の5日間は、みんなでパネルディスカッションをしたり、パソコンを使った作曲や工作教室、日本鋼管と茶道裏千家の訪問等々……科学技術に関することから日本の伝統文化に至るまでを実体験。『アジアこども科学会議』の名にふさわしい充実した5日間だった。

そして何より、参加した子供たちは文化の違いや国境を越えて、国際交流を深めたようだよ。こういう触れ合いから本当の理解や探究心が生まれるのかもしれないね。初めての試みだったこの会議、今後もどんどん回を重ね、参加国を増やして交流が波及するよう計画中だ。NG読者を含む若い世代が担う21世紀。地球規模でものごとを考える時代がやってきたんだね。

▲中村社長を囲んでのアジア各国の子供たち

▲工作教室ではキラキラ光るイルミネーションバッヂを作成

主催：㈶日本科学技術振興財団
㈳青少年育成国民会議
㈶ニューテクノロジー振興財団
特別協力：㈱ナムコ
参加国：タイ、マレーシア、ブルネイ、インドネシア、韓国、フィリピン、シンガポール、日本

〈NEW DISK〉

G・S・M・1500シリーズ『マーベルランド』好評発売中!!

（G・S・M＝ゲーム サウンド ミュージック）

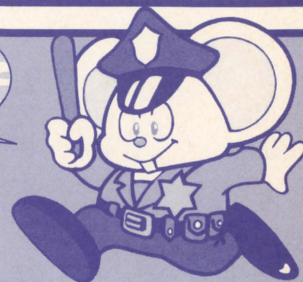
NG33号でドカーンと紹介したメルヘン・アスレチック・アクションゲーム『マーベルランド』のゲームミュージックが、早くもG．S．M．1500シリーズに登場。愉快なゲームを一層盛りあげてくれる、あのオリジナルサウンドと、さらにイメージを膨らませて作ったアレンジバージョンをバッチリ収録。とっても可愛らしくって素敵なアルバムに仕上がったよ。まるで本当のマーベルランドに迷い込んで、パコやルクシーたちと愉快に遊んでいるような、そんな情景が目に浮かんじゃうよね。

しかも今回は、インナーも豪華!! カラーイラストに始まり、スコア譜はもちろん、ゲーム企画者のコメント、はたまた作曲者とアレンジャーの対談も盛り込んであるっていうんだから見逃せないぞ。

それにしてもこの『マーベルランド』、何だかとっても優しい気持ちになっている自分を、ふっと発見させてくれるような、貴重な1枚だ。ほら、キミの一番大切な人にも聴かせてあげて!!

『マーベルランド』
発売元：㈱ポニーキャニオン
¥1,500（税込）PCCB-00026（CDのみ）

こんなマッピー欲しかった!!

新製品

小型マイクロマウス（迷路脱出ロボット）

『マッピーJr.』新登場！

マイクロマウス『マッピーキット』がさらにコンパクト化！　しかも、性能はそのままでキットは完全組立・調整ずみ。キミはプログラム開発に専念できるってわけなんだ。

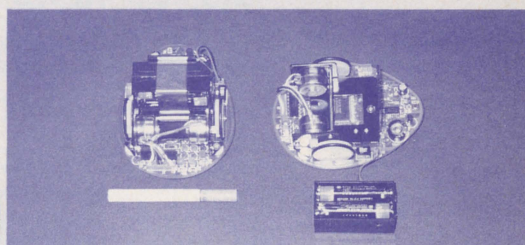
迷路脱出タイムを競い合う「全国マイクロマウス大会」。1980年スタート以来、早いもので昨年の大会で11回目を数えた。そしてナムコ製マイクロマウス（迷路脱出ロボット）『マッピー』がキットになって御目見得したのが、もうすでに6年前。友達同士集まって、自宅で楽しめるということで、多くのマイクロマウスファン、パソコンファンを喜ばせてきたよね。それからというもの、いろんな人がマイクロマウスの魅力に取り憑かれ、共にマイクロマウスの歴史を作りあげてきた。そして現在のところ、マイクロマウスを楽しむ団体は、全国で100以上にものぼっているんだ。

そこで今回ナムコでは、たくさんの要望に応えて『マッピーキット』をコンパクト化した『マッピーJr.』の発売を決定。しかも、完全組立・調整ずみだから、キミは即プログラムにとりかかれるってわけ。もちろん性能面もバッチリ、心配御無用なのだ。パソコンでマウス用ベーシックプログラムを作ってそのままマウスに転送できるし、マシン語プログラムの作成・転送だってOK！ ベーシック・インタープリンタも内蔵しているスグレモノ、ときている。迷路走行は、マップが1枚セットされている上、さらに自分で黒マジックペンで書いたものが直接使えてしまうお手軽仕様（サイズ56㎝×61㎝）。RS232Cインターフェイスのあるパソコン全機種に対応するっていうのも頼もしい限りだ。

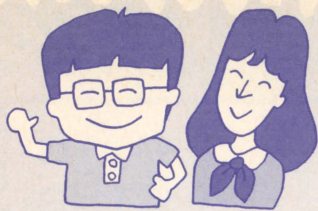
こんな嬉しいニュースがいっぱいの『マッピーJr.』は、只今全国のパソコンショップで取り扱い中だよ。

だけど特別にNG読者のキミだけは、直接ナムコに申し込んでくれてもOK。通信販売しちゃいます。

詳しいことは――
（株）ナムコ特販課『マッピー』係
電話03-756-2311　まで。

▲これが組立・調整ずみの「マッピーJr.」だ

▲大きさはホラ、この通りコンパクト

- ●マイクロプロセッサー……Z80　クロック9.83MHZ（TMPZ84C015AF-6）
- ●ROM……32K
- ●RAM……32K
- ●モーター……ステッピングモーター2個
- ●センサー……赤外線センサー4個
- ●電源……ニッカド電池4本
- ●その他……LED5個装着ずみ　プログラムバックアップは2日程度可能
- ●寸法……100ミリ×80ミリ×45ミリ　重量130グラム（電池別）

好評発売中!!　価格¥53,800（税別）

ラジアメ通信

ラジラジ、みんな元気に聴いてる？
ナムコ提供の超人気番組「斉藤洋美のラジオはアメリカン」のコーナーだよ。放送だけにとどまらず、全国を漫遊するふれキャン紀行もますます好調。さて今回は3月、4月のイベントの一コマを覗いてみようね。

3/18 in 鶴岡（山形県）
おいしいお米がパワーの源だ！

東北のラジアメファンのみんなが、庄交モールに大集合。大爆笑一芸珍芸コンテストはすごい盛り上がり。調味料をごちゃまぜにした飲み物を飲むとか、火を吹くなんて危ない芸まで飛び出しそうになりスタッフはヒヤヒヤ。東北パワーにびっくりの一日だったね。

▲ステージと客席の間の通路を、何も知らない一般客のおじいさんがゆーっくりと横切っていき、一瞬会場は啞然となったのでした

3/25 in 小松（石川県）
北陸の熱烈ファンもぞくぞく集合

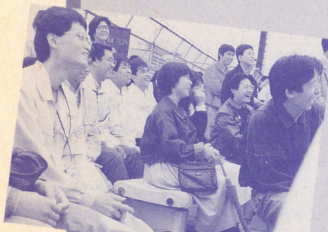
会場のアルプラザ小松店はちょっと駅から遠かったけど、みんなよく来てくれたね。この日のイベントのヒットは、伊賀忍者の乱入や、15秒のダンスダンス。とっても明るい雰囲気で大いに笑ったぞ。スタッフは名産たらばエビを楽しみにしてたのに、この日は不漁で食べられなかったのだ。ムム、残念。

◀わざわざ愛知県からかけつけてくれたTくん。好評の「Tシャツティモテ芸」が出たよ

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00～24:30
青森放送	日	24:05～24:35
山形放送	土	23:00～23:30
東北放送	日	24:05～24:35
栃木放送	金	22:30～23:00
茨城放送	月	23:00～23:30
TBSラジオ	日	25:00～25:30
新潟放送	土	23:30～24:00
信越放送	土	24:30～25:00
北日本放送	土	22:30～23:00
北陸放送	土	24:00～24:30
静岡放送	日	22:00～22:30
東海ラジオ	日	26:15～26:45
和歌山放送	土	24:00～24:30
ラジオ大阪	月	20:30～21:00
中国放送	日	24:00～24:30
山陰放送	日	22:00～22:30
西日本放送	日	22:15～22:45
南海放送	日	24:00～24:30
RKB毎日放送	日	24:00～24:30
熊本放送	日	22:30～23:00
宮崎放送	土	23:30～24:00
長崎放送	日	21:30～22:00
ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

★4月から栃木放送も加わってますます充実のラジアメだい。しっかりチェックして聞きのがすなよーォ。（表は5/18現在）

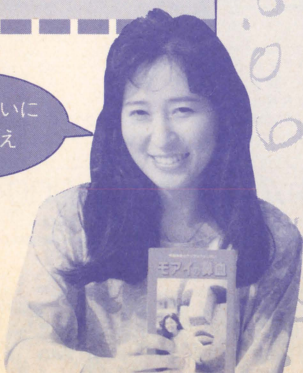
4/15 in 横須賀（神奈川県）
潮の香りの港町 みんなの笑顔がまぶしいね

意外な事に神奈川県で初のふれキャン。灯台下暗し（もと）ってもんかしら。近いということもあって、関東地区の常連くんたちが続々来てくれました。屋上イベントだったため、途中雨で30分中断してしまったのがつらかったかな。この日、ラジアメ10周年突入記念の『モアイの鼻血』が紹介されて、待ちわびていたファンの歓声が会場に響きました。オマタセッ！

▲みんなが楽しんでくれると本当にはりあいあるのだ。お、女の子もいるねえ

▲このノリはすごい。ラジアメトライアスロンもヨーロッパの大道芸人に負けないね

ブーッ はなぢが出ちゃう よーなおもしろさじゃ

品切れになる前にちゃんと手に入れるんだぞ―― 横須賀にて

いやあ、ついに出ましたねえ

プロジェクト　ドラグーン

PROJECT DRAGOON CALENDAR

JULY

1	SUN	
2	MON	
3	TUE	
4	WED	18
5	THU	19
6	FRI	20
7	SAT	21
8	SUN	22
9	MON	23
10	TUE	24
11	WED	25
12	THU	26
13	FRI	27
14	SAT	28
15	SUN	29
16	MON	30
17	TUE	31

namco

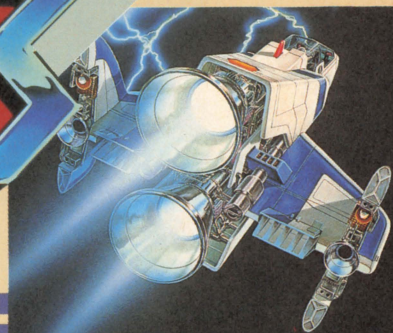
キリトリ

JUNE

1	FRI	
2	SAT	
3	SUN	17
4	MON	18
5	TUE	19
6	WED	20
7	THU	21
8	FRI	22
9	SAT	23
10	SUN	24
11	MON	25
12	TUE	26
13	WED	27
14	THU	28
15	FRI	29
16	SAT	30

ナムコット名作スペシャル

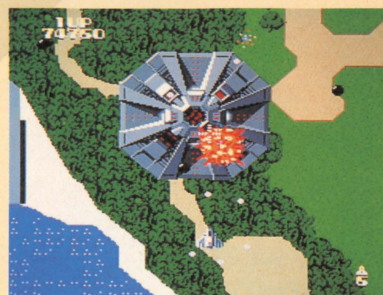
数々の伝説を生んだ『ゼビウス』、今新たに、PCエンジンに蘇る!

XEVIOUS ファードラウト伝説(サーガ)

1万数千年の時を駆けめぐるガンプとの戦い。そしていよいよ最後の時が来た……

第1部「ガンプ」第2部「ゼビウス」第3部「ソルバルウ」——1982年に発表された『ゼビウス』には、全3部構成のシナリオが書かれていた。業務用『ゼビウス』、FC用『スーパーゼビウス　ガンプの謎』。2作とも、このシナリオの第3部「ソルバルウ」をモチーフにゲームは展開。ガンプとの果てしない戦いに挑んで行った。

◀浮遊要塞アンドアジェネシス

▼ファードラウトモードでは、アイテムによってマイシップがパワーアップ

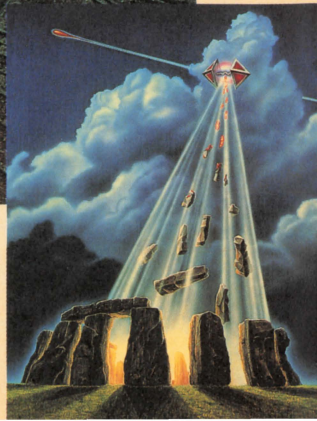
そして1990年。PCエンジン用『ゼビウス　ファードラウト伝説(サーガ)』では、業務用を忠実に移植した"アーケードモード"と、シナリオ第1部から第3部まで全てを網羅し、さらに第4部にあたるエリアまでを新設した"ファードラウトモード"の2モード構成。

特に"ファードラウトモード"第4部では、マイシップ・ソルバルウは友軍機である「シオナイト」と合体。各システムをパワーアップさせた。そして、ヘキサクロス(6つのガンプレプリカが直交するフォーメーション)の瞬間に起こるESPキャップ(ガンプレプリカから発せられるESPパワーが固定されること)によって再生される最終進化形ガンプ"ガルボザガンプ"を完璧に破壊することが、シナリオ「ファードラウト」全編の最終幕なのだ。

▲ファードラウトモード第4部。大量の敵機を放出する「ジートラスジェネシス」

▼ファードラウトモード第3部　シオナイトがソルバルウのシールドに。

6月29日発売

¥5,500(税別)

NAMCOT NEW GAME

ナムコット名作スペシャル

新作FCソフトをはじめ、ナムコの名作ゲームが勢揃い。キミはどれからプレイする?

●バトルフリート
6月22日発売 ¥5,900
ファミリーコンピュータ

超絶倫人
●ベラボーマン
7月13日発売予定 予価¥6,800
PCエンジン

●フェリオス
7月20日発売予定 予価¥5,800
メガドライブ

●ワルキューレの伝説
8月9日発売予定 予価¥6,800
PCエンジン

★価格は税抜き価格です。また、掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープC1ではご使用になれません。

本格的ウォーシミュレーションゲーム『バトルフリート』竣工

6月22日発売 ¥5,900

軍艦マーチも軽やかに、自信をもって乗り込んできたのは、本格的ウォーシミュレーションゲーム『バトルフリート』。このゲームは、それぞれ8つのシナリオによって設定された海域が舞台。レッド軍VS.ブルー軍とが激戦を繰り広げる覇権争奪ゲームだ。

首都・軍港・航空基地・都市からなる各軍の「戦略拠点」。相手の領地に侵入しつつ、先に敵軍の首都を占領した方が勝利を収める。

各軍は与えられた軍事予算の範囲内で、兵器ユニットを製造・軍備し、作戦に取りかかる。兵器ユニットは艦船類・航空機類・戦車類の3種類で全14ユニット。参戦するにあたって、あらゆる戦況に応じるためにも、これら14タイプのユニットの性能を熟知することが基本となることは言うまでもない。

また、さらに緻密でリアルな戦いを望むキミには「索敵モード」が用意されている。通常、敵軍がマップ上に控えているのに対し、このモードでは海上の敵がマップには現わされていない。プレイヤーは自軍の偵察機で、伏兵を探してゆかなければならない。敵の出方を窺うのも、自軍の作戦を考えるのも、まずは相手を発見してから、という高難易度モードなのだ。

1 ターン RED
RED BLUE
ぐんじよさん 15000 15000
せんりゃく きょてん 6 6

▶シナリオ決定時にMAPや戦略拠点数が映し出される。ショートシナリオではレッド軍もブルー軍も軍事予算は同額だが、ロングシナリオではそう甘くないぞ

▲これが戦略拠点「首都」

▼軍港でのユニット性能表。地形や戦況に応じて、予算内で自軍ユニットを製造・出撃させよ

予算 14500	海軍費 3000	建造費	回数	移動力
TYPE				
BA	きょだい せんかん	9000	9	3
BB	せんかん	7000	7	3
CV	くうぼ	5000	5	4
CVL	けいくうぼ	3000	3	4
CA	じゅうじゅん	4000	4	4
CL	けいじゅん	2000	2	4
DD	くちくかん	1500	1	5
ARM	りくせん ぶたい	2000	1	3
SS	せんすいかん	1000	1	2

ショートシナリオ
1 パックマンの えんしゅう
2 ほうせきの しまじま
3 わだつみの せんしたち
4 フィリピンにて

ロングシナリオ
5 レッドていこくの やぼう
6 ナンハイ タイフーン
7 パラダイス バーニング
8 たいへいようで とどめ

▲シナリオには、ショートとロングの2種類がある。ショートシナリオは、ランダムに選べるビギナー編。ロングシナリオは、順番にクリアしていかなければならない上級編だ

戦況の把握と決断力、これが軍総帥の任務だ

まずはターンの始め、画面に映しだされた軍事予算で軍備を整える「軍備モード」からスタート。戦略拠点・首都には陸戦部隊、航空基地には航空機、軍港には艦船——というように、それぞれの兵器ユニット製造が可能。軍備が整ったら次は「作戦モード」で、移動・攻撃・占領などの命令を下そう。命令はユニット単位で、原則的に1ターンにつき1回だ。ユニットの移動は、敵ヘクス(マス目)内で完了させるが、特に航空機VS.艦船、戦車(陸戦部隊)VS.戦車、駆逐艦による対潜攻撃などの戦闘パターンを把握しておこう。また地形によって移動能力や防御力にも影響が出るので、練りに練った作戦で命令を下そう。

陸戦部隊　シャーマン
対艦戦力 16　対地戦力 40
対空戦力 10　移動力 3
耐久力 8
索敵力 0

	平地	山地	森林	都市	軍港	基地	首都	海	浅瀬
移動コスト	1	2	2	1	1	1	1	3	3
防御力	16	20	24	28	28	22	32		

▶レッド軍(上)とブルー軍(下)の戦車。陸戦部隊では戦車、海上では輸送船という特別なユニットだ

▲陸戦部隊は、中立の領地や敵の拠点を占領できるほか、陸と海間の移動もこなす

航空基地では戦闘機や爆撃機を製造。また航空機は空母や他の航空基地への移動も可能

▼攻撃力・防御力ともに優れた巨大戦艦（これはレッド軍）がユニットの大黒柱だが、軍港での完成までに9ターンもかかるのだ

巨大戦艦　大和級
対艦戦力 36　対地戦力 36
対空戦力 28　防御力 20
耐久力 7
対潜戦力 0　移動力 3
索敵力 2　浅瀬移動 NO

艦船の製造から修理・廃艦に至るまでさまざまな機能を有する「軍港」。ただし、艦船製造に関しては他の拠点と違い、完成までにターン数を要す。製造は1港につき3艦までで、それぞれの艦船によってターン数も決まっている

ガム
予算 10500
海軍費 3000
生産力 6000
1 BB 1000 アリゾナ級　建造
2 CV 1000 エンタープライズ級　延期
3 CVL 1000 プリンストン級　廃艦

占領した分、軍事予算がアップ

さて、いよいよ攻撃開始。プレイヤーは敵軍の戦略拠点をめざすわけだが、長い戦いの途中、敵でも味方でもない「中立」の領土をもどんどん占領しよう。そうすることによって、軍事予算がアップするからだ。領地占領には、陸戦部隊の戦車のみが活躍できる。占領に成功すると、そこに自軍の軍旗をなびかせることができる。

1つでも多くの軍旗をはためかせ、一刻も早く敵軍首都を占領しよう。

▲上段が防御側、下段が攻撃側。MAPで敵と同じエリア内にいると戦闘になる。これは艦船VS.艦船。この配置が弾のヒット率に関係してくる

UNIT	NAME	AREA	STAT
BA	ヤマト級	04-03	終了
BA	ヤマト級	02-01	建造
BB	ナガト級	05-04	終了
BB	ナガト級	07-11	
CV	アカギ級	10-07	終了
CV	アカギ級	09-09	終了
CVL	ジュンヨウ級	05-06	

▲ユニット確認画面

戦闘シーンはキミのテク次第

これまでは、コンピュータまかせだったシミュレーションゲームの戦闘シーン。だが、この『バトルフリート』では、プレイヤー自らが激戦を展開することに。自軍敵軍のユニットの数や性能による攻撃タイミングをつかみ、シューティング!! ここで勝つか、負けるか、すべてはプレイヤーのボタン操作にかかっている。

◀いよいよ戦闘シーン。コンピュータまかせではなく、プレイヤーのボタン操作によって勝負が決まる

メガドライブ

フェリオス

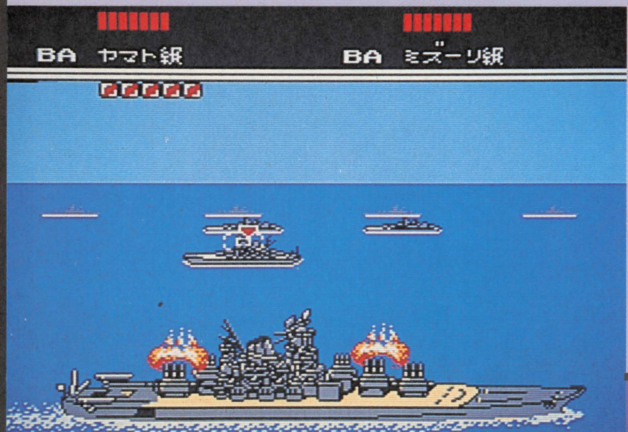
PHELIOS

7月20日発売予定
予価¥5,800

美しきシューティングゲーム『フェリオス』。壮大なギリシャ神話をストーリー背景に、アポロンとアルテミスの愛がメガドライブに刻みこまれる。

待ちに待ったメガドライブ版『フェリオス』。深い絆で結ばれた太陽神アポロンと月の女神アルテミスを、邪獣デュポンが引き裂いたことからゲームは始まる。「アポロン、私はデュポンの神殿にいます。早く助けに来て」アルテミスの悲痛な叫びを胸に、アポロンはデュポンとその手下たちを倒すべくペガサスにまたがる。アポロンよ、光の剣・フェリオスを振りかざせ!

▲チャプターⅦは闇の世界。デュポンの神殿はすぐそこだ

武器は「魔法の剣」——アイテムとパワーチャージをフル活用——

愛と剣の物語『フェリオス』は、どれもこれも凄まじい様相をもつ7つのチャプター(ステージ)で構成されている。愛の剣士アポロンは、ひとつひとつのチャプターをクリアし、最終目的・アルテミスを救うため、最終面に潜む邪獣デュポンを倒さねばならない。

アポロン(すなわちプレイヤー)の武器は「魔法の剣」といわれる攻撃弾。これは通常弾に加え、パワーチャージ機能がついている。パワーをタメ込んでから一気に発射させることにより、より強力な攻撃をすることが可能だ。画面右端のパワーゲージを見ながらショットボタンを押し続けよう。

また「黄金のフクロウ」をヒットさせると、アイテムを放出してくれる。これは、もらさずフルに利用したいものだ。アイテムは、スピードアップ・オプション・ビーム・ホーミング・アクロス・ライフの他に光の剣、すなわち「フェリオス」が用意されている。

▲とうとう光の剣フェリオスを手に入れた!!

▲水鏡に映しだされたアルテミス。何とも痛々しい……

7つの愛のリフレイン——フェリオスはどこに——

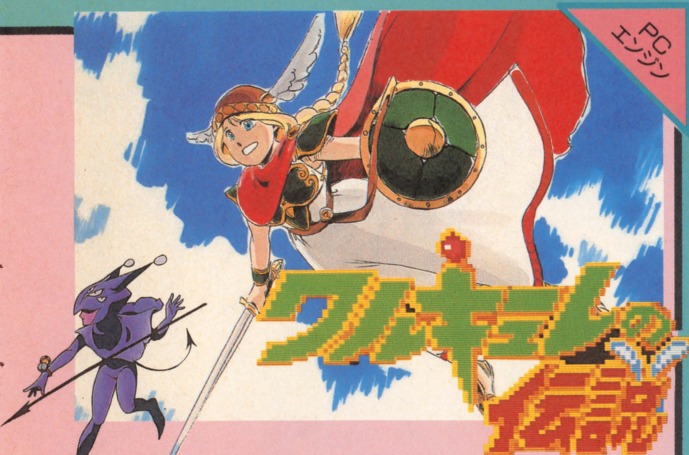
そしてゲームが始まるチャプターⅠ。ここは、かつてアポロンとアルテミスが戯れ遊んだ"デュロスの丘"。思い出深い場所であるだけに、ボス敵メデューサが憎い。しかし、このメデューサを倒すと水鏡にはアルテミスの姿が……。

各チャプターのボスを倒すと、囚われのアルテミスが切々と涙ながらに助けを求める。そのボイスはプレイヤーの胸にグッサリとつきささり、闘争心を一層かきたてるであろう。

ひとつひとつチャプターを重ねるにつれ、アルテミスへの愛を確認していくアポロン。太陽神の名に恥じぬよう、光の剣フェリオスを手に入れて邪獣デュポンを倒すのだ!

▶黄金のフクロウをヒットさせアイテムを取ろう

◀デュロスの丘にひそむメデューサ

PCエンジン

ワルキューレの伝説

8月9日発売予定
予価¥6,800

愛と勇気の戦士ワルキューが、再び僕らのもとに。「黄金の種」を独り占めにしたカムーズを打ちのめし人々の平和を取り戻すのだ——

PCエンジン

7月13日発売予定
予価¥6,800

超絶倫人
ベラボーマン

悪を憎み正義を愛す日本のヒーロー
『ベラボーマン』

爆田博士、新田4丁目を占拠す

今は懐し昭和40年代。家庭用TVが白黒からカラーに移行する頃、いわゆる高度成長期のとある日、あまりにも唐突に事件は起こった——

狂気の天才科学者・爆田博士が何の前ぶれもなく出現、新田4丁目を占拠したのだ。町内の人々は恐れおののき逃げまどった。そこに偶然居合わせたのは、サラリーマン中村等。町内のパニックに巻き込まれつつも、内ポケットからは超変身物質を取り出していた——

中村、今こそ勇気を出してサラリーマンからベラボーマンに変身するのだ!!

気分壮快、ベラボーマン

町・忍者屋敷といったシチュエーションもおもしろければ、ワンサカ出てくる敵キャラたちも愉快度いっぱい。そして、みんなも知っての通り、ベラボーの攻撃手段は、腕と脚をビュンビュン伸ばすベラボーパンチやベラボーキック。もちろんジャンピング攻撃やベラボーヘッドバットも健在。それに業務用同様、心憎いアイテムもバッチリ。アクションゲームでありながら、シューティングも楽しめちゃう『超絶倫人ベラボーマン』。一気に気分壮快間違いなしだね!!

中村 等
(なかむらひとし)
29歳。既婚。一男一女あり。職業=平凡な無責任サラリーマン

この男が勇気あふれるベラボーマンの正体とは、誰が想像しうるであろうか。会社でもウダツがあがらず、やっとの思いで妻子を養っているというのに、正義の味方なんて務まるハズがない。それにしても、中村に超変身物質（ベラボー変身物質）を渡してしまったアルファ遊星人も罪なヤツ。適役がいなかったからって、あわてて中村に押しつけて帰っちゃうなんて。こんなことで、憎き爆田博士を倒せると思ったのだろうか……。

しかしながら周囲の心配をよそに、超変身物質はスゴかった。中村の変身願望をかきたて、その上一度変身しようものなら、勇気モリモリ正義ビンビン。悪への怒りをパンチにこめて立ち進んでゆく——っていうのだから、人生、何が転機になるかわからないものだ。ウン。

▲持弾爆裂之進に立ち向かうベラボーマン。波動弾を受けてみろ〜!

▶相変わらずユニークなアイテムたちなのだ

▼気持ちよさそうなシーベラボーだ

黄金に輝く泉の水で育てると、どんな願いでも叶うという『黄金の種』。人々は願い事を胸に、大切にその種を育てていたが、貪欲な男・カムーズが独り占めにしてしまった。平和な大地は荒廃し、飢えと憎しみの日々が続いた——

ワルキューレ、早く平和を取り返して

ちょうど今から1年前。ゲームセンターをファンタジックに染め上げた『ワルキューレの伝説』。以来、人気の勢いは衰えることを知らず、ついにPCエンジンに移植。再び僕らの前で、愛と勇気の冒険物語を披露してくれることになったのだ。

ゲームステージは7つの広大なマップで構成。業務用に増して深まる謎や新たなイベントが盛り込まれている。もちろん、冒険の目的はカムーズを倒し平和をもたらすこと。

ワルキューレの武器は攻撃弾が飛び出す剣。アイテムを取ることによってパワーアップもできるし、一定の条件を満たすと魔法だって使えるようになる。自然ワルキューレも成長していくってわけだ。

それと、業務用が2Pプレイ(1P側=ワルキューレ、2P側=サンドラ)だったのに対し、PC用は1Pプレイのみ。でも、あの心優しきサンドラは、一緒に冒険できないかわりにゲームの要所要所に登場し、大切な情報やアイテムをくれるから安心してね。しかも今回は、サンドラ一族が総出演するっていうから楽しみ。早くプレイしたいね。

▶突然なぞなぞに登場するサンドラなのだ

▼ズールの店では武器を購入することができる

▲経験点や持ち物がひと目でわかるステータス画面

▲強力な弾が発せられる光の剣。こらゴブリン、まいったか!

▲魔法攻撃「分身の術」。2人のワルキューレがエイッ!!

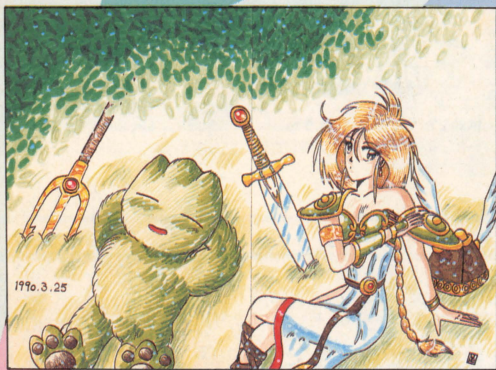
雑貨屋 イラスト広場

イラスト広場は大にぎわい。今回もステキな作品がいっぱい届いたよ。

▲宮城県　雷陀〈元気杯〉
『マーベルランド』は他にもたくさん作品が届いたよ。楽しんでもらえたかな?

▲東京都　MILK蘭＆千葉県　におれにこ〈NG杯〉
実力派のにおれにこさんが、2人ペアで力作を……。こりゃあすごいなあ。キャラクターたちのキャッキャとさわぐ声が聞こえてきそう

▲静岡県　GRIFFON〈元気杯〉
三頭身の影清がいいね。のそもこんなに軽々ジャンプできたらいいなあ

▲広島市　米広直美〈元気杯〉
アポロンは、もうすぐ来るよ

▲栃木県　草薙足〈NG杯〉
この、のんびりした雰囲気がとっても好きだなあ。お天気のいい日は仕事や学校さぼって野原でお昼寝したいね

▲福岡県　KADWAKY悠〈NG杯〉
『ゼビウス』が戻ってきたね。久々にパックマンのイラストもうれしいな

後記

今世紀最後の一大イベント「花博」へ、キミはもう行ってみたかな? いやあ、会場は本当に混んでいましたねぇ。通勤電車並のリニア地下鉄、鶴見緑地線やパビリオンの長蛇の列にはまっ青。でもアミューズメントゾーンは程よい賑わいで、結構楽しめるよ。もちろん目指すは…ナムコの**ギャラクシアン³**、**サイバーステーション**、そして**ドルアーガの塔**や**ダウンタウン**。ヨーロッパ風の遊園地の楽しさに夢中になってしまうよね。もしも遊び疲れたら、近くのモルッビアリゾートあたりでエスニック気分のコーヒーブレイク。その後、山のエリアまでお散歩なんてどうだろう。日本庭園の川のせせらぎに、気分がゆったりしてくるよ。それにしても、4/15のイベントに参加してくれたみなさん、遠い所からどうもありがとう。とってもうれしかった。これからも、そんな読者のみんなのためにNGスタッフもがんばるよ。

おしらせ

●NG最新号やバックナンバーをご希望の方は、詳しい申し込み方法がP.22にあるのでご覧ください。
●定期購読ご希望の方には、こちらから詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室定期購読係です。

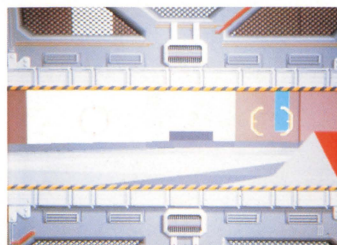
NG NO.35
NG 6月号
1990年6月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

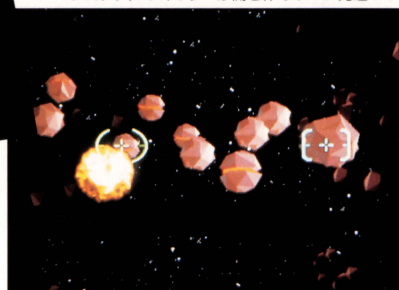
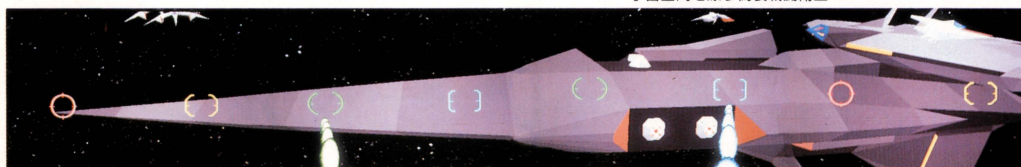
次号(NO.36　8月号)は7月30日発行予定だよ

NG GALLERY

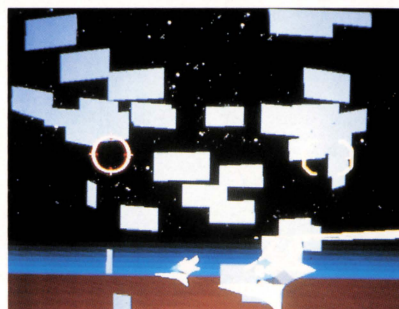
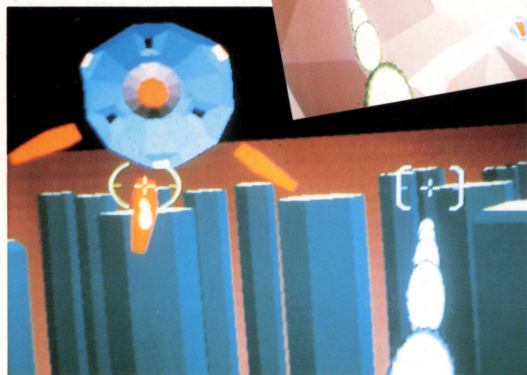
NGギャラリー

『ギャラクシアン^3』名シーン・ダイジェスト

花博のAMゾーンで連日、大人気の『ギャラクシアン^3』と『ドルアーガの塔』。『ギャラクシアン^3』では、ポリゴナイザーシステムによる3D-CGが、リアルで美しい映像をつくり出しています。そして360度マルチスクリーンに映写されることにより、迫力の宇宙空間が出現。プレイヤーはすっかり、銀河系の戦士になった気分です。そんな、話題の『ギャラクシアン^3』の名シーンを特別にダイジェストでご紹介しましょう。

プロテクト・シャッターが開き、ドラグーン発進

敵戦闘機とのスペース・ウォーズ

宇宙空間を漂う偽装戦闘衛星

敵戦艦ハンマーヘッド出現

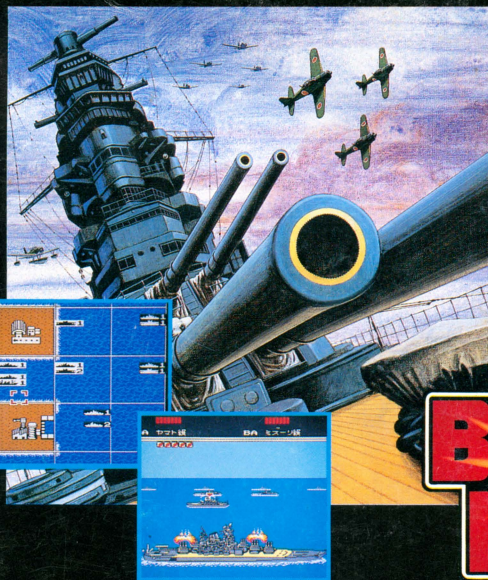
キャノンシード化された惑星での地上戦

キャノンチャンバー内部に浮遊するスパークビット。これを全滅させなければ、キャノンシードは破壊できない

竜巻のように舞いながら、キャノンビーム発射口に吸い込まれてゆくエネルギープレート

キャノンビーム発射口より侵入

NG
No.35
一九九〇年六月一日発行（隔月一回一日発行）第五巻第三号通巻三五号
編集人 遠山貴子 発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2－1－21 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一

●ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot

バトルフリート

6月22日発売
5,900円(税別)
ファミリー コンピュータ™用カセット

BATTLE FLEET

赤城、大和、零戦。14の部隊をあやつり、
大洋に覇を競う。司令官はキミだ。戦闘は
マニュアル操作。戦術だけでなく
テクニックがものをいう。
マルチ派の一本。

腕だけじゃ駄目。

ゼビウス道は、おとこ道。
あくまでも美しくプレイしよう。
完全移植篇、新篇「ファードラウト」の二作を
収めた価値ある限定版。知性派必須の一本。

限定版

ゼビウス ファードラウト伝説

6月29日発売
5,500円(税別)

〒146 東京都大田区矢口2－1－21